BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 172

Lendas de *Império de Jade* para assombrar jogadores (ou virar personagens)!

DICAS DE MESTRE
OS MOREAU EM *TORMENTA20*

CAVERNA DO SABER
INVENTORES E ENGENHOCAS

RESENHAS
ROUND 6 • *MISSA DA MEIA-NOITE* • *STAR WARS: VISIONS*

MALDIÇÕES EM TAMU-RA

CHEFE DE FASE
Venom em *3D&T* e *M&M*

TOOLBOX
Criando uma boa aventura de assalto

MALDIÇÕES EM TAMU-RA
Enfrente-as ou seja amaldiçoado!

MONSTER CHEFE
Eles o chamam de Râncora!

CONTO
Diabolus Noctis

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 172

DICAS DE MESTRE
OS MOREAU EM *TORMENTA20*

CAVERNA DO SABER
INVENTORES E ENGENHOCAS

RESENHAS
ROUND 6 • *MISSA DA MEIA-NOITE* • *STAR WARS: VISIONS*

QUAL O LIMITE DA MORAL?

Como dilemas terríveis como os de *Round 6* podem enriquecer sua campanha

WRESTLEMANIA

Poucos dias antes do fechamento desta edição, eu estava assistindo um documentário sobre a última Wrestlemania e me emocionei mais do que o normal. Se você não sabe, Wrestlemania é o maior evento do ano no pro-wrestling (também chamado luta-livre ou lutinha), organizado pela WWE.

Aqui não é o lugar para explicar exatamente porque lutar — e vencer — um "combate" no evento é extremamente importante na vida de um lutador do ramo, mas é. Assim, o documentário foca bastante na carreira dos lutadores, em como eles chegaram até ali, na diferença que aquele momento faz, no companheirismo com adversários, com quem está assistindo dos bastidores e mais um monte de outras coisas. E no meio do negócio eu desabei.

Achei que era justamente pelo caráter de conquista da coisa toda, porque é algo que eu invejo. Eu amo minha carreira. Amo criar, amo escrever, amo tranformar meia dúzia de palavras em algo que pode vir a ser repetido por décadas ("Que Nimb role bons dados"). Mas lamento demais que eu jamais vá receber os gritos de um estádio lotado e sinto muito que não exista um marco claro, evidente e irrefutável que certifique que sim, deu tudo certo e sim, eu cheguei lá. Para você, leitor, talvez não faça sentido depois de financiamentos e manchetes em jornais e etc., e eu entendo. Talvez seja só a minha cabeça mesmo.

Apesar de tudo, não foi por isso que me emocionei. Foi porque a *Wrestlemania* do documentário era a primeira com público desde a pandemia e isso era visível no olhar de todo mundo. Dobrava a importância. E além disso me trazer de volta a lembrança de que ficamos todos (os de bom senso e com possibilidades) trancafiados, o documentário me atentou para o fato de que nós, autores, ainda não tivemos nossa *Wrestlemania* de volta. Estamos vacinados, voltando a ver amigos, voltando a ver parentes, voltando a nos ver. Mas vocês, os fãs... ainda não tivemos a chance.

Ainda não pude pegar um *Tormenta20* das mãos de um fã novo e ver o brilho no olho. Rever leitores antigos e ouvir as histórias de seus personagens. Autografar fichas feitas nos tempos de playtest. Nada disso aconteceu ainda, e talvez a data para acontecer ainda esteja um pouco distante.

Quando ocorrer, entretanto, me perdoem se eu não segurar o nó na garganta. Será de alegria.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte
Leonel Caldela
Marcelo "Paladino" Cassaro

Colaboradores

Textos: Bruno Schlatter, Camila Gamino, Daniel Duran, Davide Di Benedetto, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marcela Alban, Marlon Teske, Thiago Rosa

Arte: Adams Pinto, Alina Maria, Enrico Tomasetti, Fred Benes, Ricardo Mango, Leonel Domingos, Sandro Zambi, Wellington Dias

Diagramação: J. M. Trevisan

Revisão: Vinicius Mendes

Extras

Edição do podcast: Adonias Marques

Fundo de tela: Ricardo Mango

HQ: Ricardo Mango

Mapa de batalha: Filipe Borin

Tokens: Odmir Fortes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Um arquivo cheio de poderes!

6 Pergaminhos dos Leitores
Paladino? Onde?

10 Resenhas
Round 6, Missa da Meia-Noite, Star Wars: Visions.

13 Sir Holand
Uma divisão flamenjante.

14 Dicas de Mestre
Os moreau em *Tormenta20*!

24 O Limite da Moral
Dilemas como os de *Round 6*, na sua campanha!

32 Toolbox
Como fazer uma boa aventura de assalto.

40 Gazeta do Reinado
Os monstros pedem ajuda!

42 Caverna do Saber
Inventores, engenhocas e tecnologia artoniana.

46 Monster Chefe
Eles o chamam de Râncora!

52 Conto
Diabolus Noctis, por Adams Pinto.

62 Breves Jornadas
Soldados fantasma em *A Última Marcha!*

68 Maldições de Tamu-ra
Enfrente-as ou seja amaldiçoado!

76 Encontro Aleatório
Os bastidores das receitas de *Sal & Tormenta*.

80 Pequenas Aventuras
O futuro de um monarca em suas mãos.

82 Chefe de Fase
Venom para *3D&T* e M&M.

86 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

90 Liga dos Defensores
A adrenalina corre solta no novo *3D&T!*

A CAPA

Tamu-ra pode ter se livrado (mais ou menos) da Tormenta, mas ainda há muitas ameaças e coisas estranhas por lá! Como as maldições de *Império de Jade* descritas por **Glauco Lessa** e brilhantemente ilustradas pelo já clássico **Ricardo Mango**.

Novos meios de encher vilões de porrada!

PODER NUNCA É DEMAIS

Quem enfrenta malfeitores superpoderosos precisa ter acesso a todos os recursos disponíveis para proteger a justiça e salvar o mundo. Pensando naqueles que querem criar os maiores heróis da terra (e outros universos) em *Mutantes & Malfeitores*, o suplemento *Arquivos de Poder* chegará em breve!

Mutantes & Malfeitores é o maior RPG de super-heróis do mundo. Nele, você assume o papel de uma dessas figuras quase míticas e enfrenta monstros, alienígenas, super-vilões, etc. As regras do sistema são flexíveis, permitindo que as fichas sejam montadas com uma maior liberdade na reprodução de super-heróis originais ou consagrados.

O suplemento traz uma série de novas habilidades, um verdadeiro "arquivo de poderes" mesmo, para deixar seu herói ainda mais extraordinário. O material foi traduzido por **Elisa Guimarães**, que já deu um gostinho dessas novas possibilidades no blog da Jambô, quando se juntou a **Felipe Della Corte** e **Dan Ramos** para criar fichas para Wanda e Visão na versão da série *WandaVision*.

Arquivos de Poder ainda torna o processo de criação de fichas mais fácil e completo, com uma listagem de novos poderes separados por tipos, indo desde os já esperados, como vôo, super-força, super-velocidade, até possibilidades muito incomuns, como afetar outros poderes e até mesmo a própria narrativa. Isso tudo dá margem a combinações ainda mais surpreentes e quase ilimitadas. O livro também traz dicas de mestragem, sugestões de tramas, plots e aventuras.

Um lançamento bastante aguardado desde a publicação de *Mutantes & Malfeitores 3ª Edição*, em 2017, aqueles dispostos a salvar o mundo de perigosos vilões encontratão Arquivos de Poder na **loja da Jambô** no final de outubro, em versões física e digital para pronta entrega.

Quem replica os replicantes?

Depois do grande sucesso de *Alien RPG*, publicado aqui no Brasil pela editora New Order com tradução de **Carine Ribeiro** (que vocês já conhecem dos livros de Drizzt e das mesas *Joias Para Lamashtu* e *Legado do Ódio*), a Free League Publishing vai abraçar outro clássico do cinema e trazê-lo para a sua mesa de jogo.

Blade Runner RPG tem lançamento previsto para 2022, permitindo que jogadores optem entre ser humanos ou replicantes nas ruas iluminadas por neon da Los Angeles de 2037.

Há um trailer disponível no **YouTube**, mas não há previsão de lançamento em português.

Alto nível

Depois de quase dois anos de desenvolvimento, o projeto *Level Up* da EN Publishing começou sua campanha de financiamento coletivo na gringa.

Com uma equipe de designers incluindo nomes de peso como **Morrigan Robbins** (*Mythic Odysseys of Theros*), **Anthony Alipio** (*Eyes Unclouded*), **Mike Myler** (*Mythological Figures and Maleficent Monsters*) e o nosso **Thiago Rosa** (*Karyu Densetsu*), *Level Up* tem como intenção trazer aprimoramentos à quinta edição de *Dungeons & Dragons*, principalmente sobre customização, interação social e exploração.

Level Up está no **Kickstarter**, tendo sido financiado em 19 minutos e já tendo batido todas as suas metas extras. Não existe previsão de lançamento em português.

Corra (e jogue dados)!

A gente já perdeu a conta de quantos jogos **Jorge Valpaços** (*Déloyal*, *Pesadelos Terríveis*) já fez, só sabemos que está chegando mais um.

Herdeiros dos Antigos é um RPG de horror social e cósmico, abordando os mitos de **Lovecraft** com uma visão influenciada por **Jordan Peele** (*Corra!*, *Nós*), **Angela Davis** (*A Liberdade É Uma Luta Constante*) e **Misha Green** (*Território Lovecraft*). Essa versão dos mitos usa o sistema Powered by the Apocalypse (*Apocalypse World, Masks*), mas não usa cartilhas, com uma criação de personagens baseada em escolhas, mais parecida com *Magical Fury*.

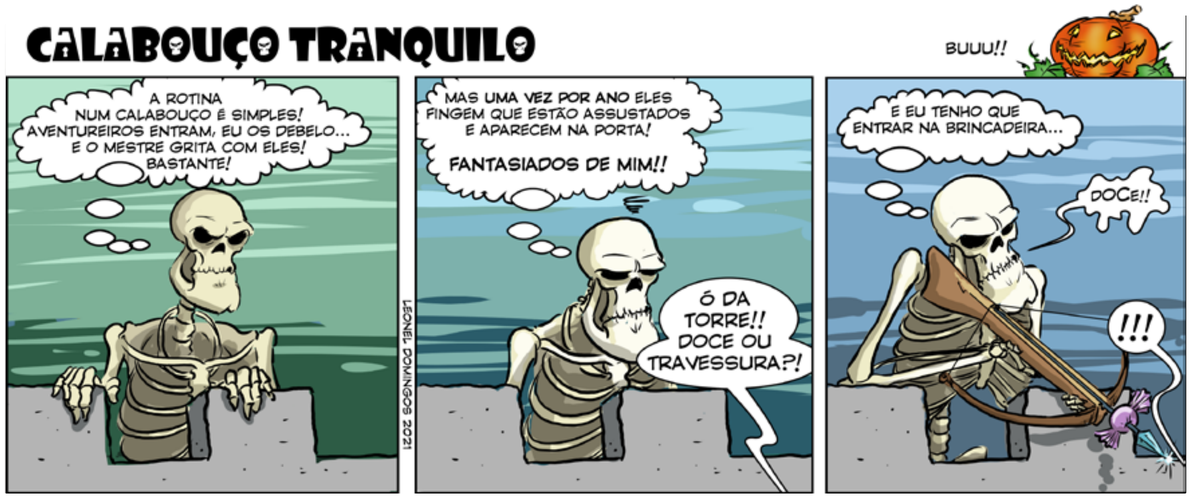
Além do mestre Valpaços, a equipe de Herdeiros conta com capa de **Ariel Nora** (*Karyu Densetsu*), ilustrações internas de **Bruno Prosaiko** (*Arquivos Paranormais*) e projeto gráfico de **Cris Viana** (*Castelo Falkenstein*). O horror social está solto no **Catarse**.

Triunfo no museu

Depois do financiamento do RPG *Fundação Triunfo*, **Tchelo Andrade** (*Rolepunkers*) prepara um romance oficial, *Relíquias e Mistérios*.

No livro, a molecada da Fundação Triunfo é a última esperança contra um perigo ancestral que espreita o Museu Nacional. São 140 páginas, também ilustradas pelo autor.

Relíquias e Mistérios está em financiamento coletivo no **Catarse**.



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Estimados e honrados apoiadores da *Dragão Brasil*. Aqui fala seu devotado Paladino, o personagem mais inteligente e sábio de *Tormenta20*. Tão inteligente e sábio que estou aqui, respondendo às suas perguntas mais cabeçudas. E esta é a Paladina, que...

— Paladino, vem cá. Você precisa de Força para lutar melhor, certo?

— Sim, claro. Sou mesmo muito forte!

— E Destreza para esquivar, e Constituição para mais pontos de vida, tudo importante na batalha, certo?

— Muito certo. Sou ágil e vigoroso.

— E Carisma para muitas de suas habilidades de classe, certo?

— Verdade. Sou simpático e querido por todos!

— Ou seja, quase *nenhuma* de suas habilidades usa Inteligência ou Sabedoria. Então um paladino sempre coloca seus números *mais baixos* nesses atributos, certo.

— Aonde quer chegar?

— Olha aí, viu só? Hehehe!

Pré-Aventureiros

Fala Paladino e Paladina, como vocês estão? Venho humildemente falar sobre a campanha que estou mestrando. Mudei algumas regras e decidi fazer algo um pouco diferente.

Os jogadores compram atributos com 20 pontos e começam sem classe. A história se passa em 1395 somente em uma vila, situada ao Sul da Floresta de Megalokk em Tapista. Segue até 1420 e então os mesmos personagens participam da campanha seguinte.

Assim todos terão o mesmo lugar de origem, com classes aleatórias, histórias e experiências completamente diferentes, e sem que os jogadores se preocupem com o histórico anterior à de aventureiro.

Vocês têm alguma dica de desafios, situações e histórias que posso contar na mesa?

Christoph Fanton

Bom Chris, muitas gratidões por seu relato. É um exemplo perfeito de como *Tormenta20* — qualquer RPG, na verdade — pode ser customizado e modificado à vontade, levando a experiências de jogo únicas.

Sobre suas ideias, contudo, vale a pena ter em mente algumas preocupações:

• Campanhas costumam durar longos períodos. Jogar muito tempo com personagens sem habilidades de classe, e sem avanço de nível, pode ser desafiador — mas também frustrante e cansativo. Além disso, 25 anos se aventurando sem ganhar nenhum nível não faz sentido no mundo de jogo (mesmo que esse tempo também inclua o nascimento e infância dos personagens). Considere resolver esta etapa mais rápido, em uma única aventura ao longo de duas ou três sessões, em vez de uma campanha inteira.

• "Classes aleatórias" significa que os jogadores não escolhem suas classes?! Se eles concordam com a ideia e estão preparados para serem surpreendidos, então ok. Mas grande parte da diversão está em construir seu personagem como você quiser; tirar dos jogadores essa escolha pode não ser divertido.

• Uma equipe que se aventura unida desde cedo não terá "histórias e experiências completamente diferentes", muito pelo contrário. Todos vão passar pelas mesmas experiências. Isso pode até levar a origens repetidas, tornando o grupo limitado em suas capacidades.

• *Tormenta20* é balanceado para heróis com pelo menos 1 nível de classe. Um personagem de "nível zero" não é um herói, até um kobold solitário pode ser perigoso para ele. Como o jogo não comporta personagens tão fracos, você precisará inventar desafios, situações e histórias que possam ser resolvidas sem habilidades especiais ou perícias elevadas. Isso é mais difícil que mestrar para personagens normais!

Remover as classes praticamente cria um jogo diferente. Lembre-se, você pode mudar tudo que quiser, mas há motivos para que as regras sejam como são. Será melhor entender as razões para uma regra existir, antes de mudá-la ou eliminá-la.

— Vou adivinhar, aquela sua campanha sem pontos de vida não deu certo.

— Pois é, acabou rápido demais.

Agarrar com Carisma

Olá, pessoal. Surgiu na minha mesa uma discussão sobre habilidades que permitem substituir Luta por outra perícia, como Esgrima Mágica do bardo, que substitui por Atuação. Isso também envolve Acuidade com Arma, que permite fazer testes de Luta com o bônus de Destreza.

Vejamos um bardo fazendo testes de ataque com Atuação, ou um ladino com Acuidade. Eles podem fazer manobras usando a perícia ou atributo substituto? Como está no livro, parece que sim. Por outro lado, fico imaginando a cena: um bardo com Força 8 troca Luta por Atuação, vai até uma criatura Grande com dez vezes seu peso, usa a manobra agarrar para mantê-la imóvel, e ainda consegue usar Atuação para arrastar, digamos, um grifo. Tudo isso com míseros 8 de Força. Como a Atuação permite ao bardo arrastar uma criatura muito maior que ele?!

Em algumas discussões por aí, vi mestres considerando que essas habilidades valem somente para ataques e manobras que fariam sentido. Por exemplo, usar Acuidade com Arma para desarmar, mas não agarrar. Afinal, agarrar mantém o alvo imóvel porque o está segurando, o que imagino ser algo do atributo Força. Agradeço qualquer ajuda com essa questão.

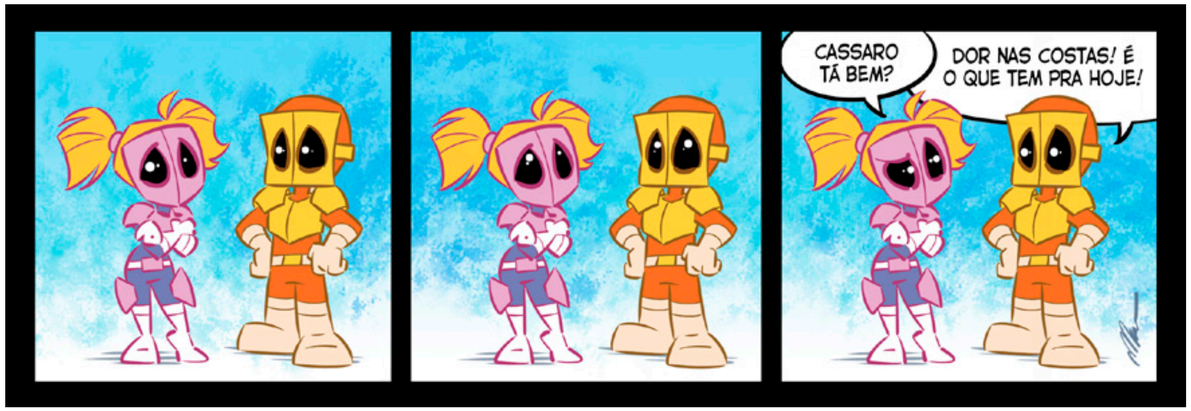
Por último, nada a ver com isso, mas já aproveitando, conheci o universo dos RPGs de mesa recentemente e estou adorando, comprei vários títulos da Jambô e a coleção continua crescendo. Então, obrigado novamente pelo trabalho que vocês fazem! :)

Julio Cesar Teixeira Jr.

Estimado Julio, a gratidão é toda nossa por apoiar a *Dragão Brasil* e escolher *Tormenta20* para sediar suas sessões!

Pelos pontos de vista que você apresenta, as habilidades e manobras de fato não fariam sentido. Por isso, às vezes, é preciso reimaginar cenas e situações para que se ajustem às regras.

Quando um bardo usa Esgrima Mágica para trocar Luta por Atuação, significa que ele agora executa uma dança sofisticada e encantadora (ou outra forma de Atuação que você escolha) para atingir seus oponentes. Embora os resultados práticos sejam iguais aos que teria com testes de Luta, a natureza dos ataques mudou. Não são golpes brutos, e sim movimentos hipnóticos, quase mágicos, que atacam o coração em vez da carne (perder pontos de vida não é, necessariamente, sofrer ferimentos físicos). Assim, quando faz uma manobra de agarrar, o bardo mirrado *não está* utilizando sua Força 8; ele está usando seu formidável Carisma 20. Está deslumbrando, cerceando, distraindo ou confundindo o grifo, que vai sofrer os mesmos efeitos de estar agarrado.



Da mesma forma, um ladino que usa Acuidade com Arma para agarrar também não está usando Força — portanto, a manobra não deve ser imaginada como tal.

Ele pode, por exemplo, usar a adaga para prender a roupa do adversário à parede de madeira. Ou para cortar seu cinto, fazendo cair a calça e impedindo-o de andar. Ou, voltando ao pobre grifo, para refletir o sol na lâmina reluzente e ofuscar a fera, mantendo-a imóvel, como se estivesse agarrada. Soluções diferentes, cosméticas, mas com o mesmo efeito mecânico.

Tanto jogador quanto mestre podem surgir com tais ideias. Toda essa liberdade para reinterpretar as regras, inventar soluções criativas e exercitar a imaginação é uma das muitas coisas que tornam RPG algo tão diferente e único.

Ou não. Você também pode fazer como dizem as discussões e mestres que citou, limitando os usos das habilidades. Eles não estão errados. Tudo no jogo pode ser mudado para combinar com sua visão.

— Boa resposta, para alguém com Inteligência e Sabedoria tão chinfrins.

— VOCÊ também é paladina, sabe?

— Sim, mas rolei atributos mais altos.

Akzath

Salve aventureiros, Paladino e Paladina. A minha pergunta é a de um jak-duyshidakk querendo entender mais sobre essa cultura maravilhosa que é a dos goblinoides.

Lendo A Flecha do Fogo, somos apresentados ao conceito do Akzath, "o Agora Aberto de Tudo", assim como a uma gravura dele. Nessa representação, temos conceitos opostos em lados opostos do Akzath, como Vida e Morte, Mudança e Continuidade — e também pontos do Akzath que se aproximam destes conceitos mais importantes, com base na visão duyshidakk sobre eles.

Por exemplo, o ponto Eles se aproxima de Conhecimento, porque conhecimento sempre foi uma área do Akzath dominada pelos elfos e humanos. Mas, quando chegamos nos conceitos de Mudança e Continuidade, temos que próximo de Mudança está Estagnação e próximo de Continuidade está Movimento. Estas duas aproximações não consegui entender o motivo. Por que vocês acham que os goblinoides aproximam estas coisas que parecem tão distintas para nós?

Caio Caldeira

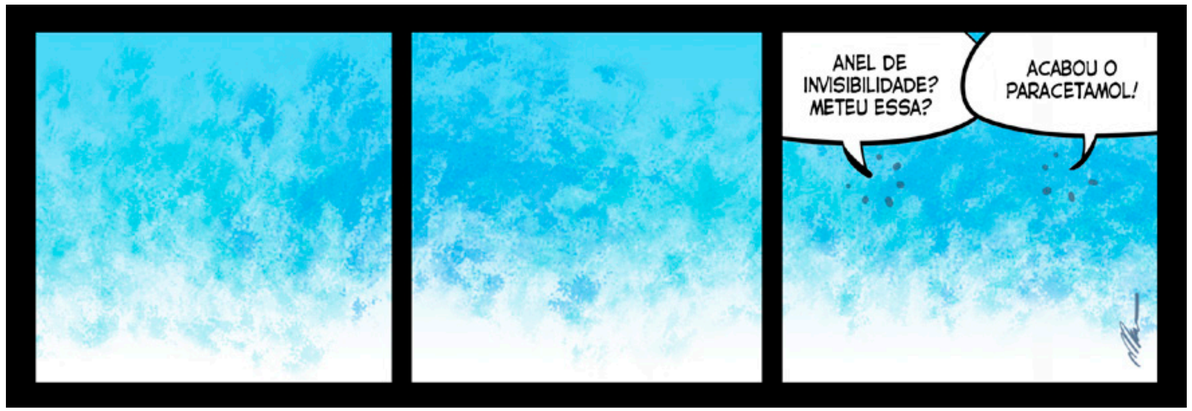
Saudações, Caio. Como visto nesse romance épico de *Tormenta*, o entendimento do Akzath não é simples e, como em outros métodos divinatórios, não há respostas certas ou erradas. Aquelas que vemos na história são a interpretação de Thwor — um gênio intuitivo brilhante, capaz de extrair do diagrama verdades poderosas e segredos do universo. O próprio autor Leonel Caldela aponta que a filosofia goblinoide não faria sentido para outros povos ou em outros mundos.

Assim, a leitura do Akzath depende menos do próprio símbolo, e mais de quem o desvenda. Por exemplo, Mudança é o necessário para encerrar a Estagnação, enquanto Movimento é aquilo que garante a Continuidade.

— Você inventou isso tudo agora, né?

— Sim. É o que deve ser feito para interpretar o Akzath.

— Inventou ISSO agora também!



Granadeiro Fundamentado

Uma funda pode lançar poções/granadas? Elas se encaixariam em "falta de munição adequada"?

João Pedro Violi Santana

Bom raciocínio, caro João, mas a resposta é não. A descrição da funda diz: "Na falta de munição adequada, pode disparar pedras comuns." Apenas pedras. Nada é citado sobre outros itens, especialmente itens especiais.

Além disso granadas são armas de arremesso, enquanto fundas são armas de disparo. Não se pode usar uma granada como munição de disparo, assim como não se pode arremessar uma flecha, seta de besta ou bala de pistola sem a arma propriamente dita.

— Espera aí, mas fundas disparam pedras! E pedras *podem* ser arremessadas!

— Paladina, de que lado você está?

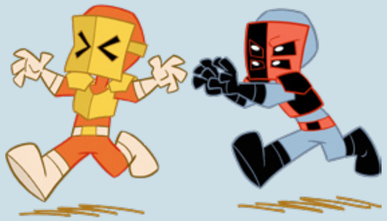
— Eu que pergunto, o que faço agora com estas granadas de *Bola de Fogo* e esta funda de mira telescópica?

— COMO botou mira telescópica em uma funda?!!

— Tem um furinho para enxergar bem aqui, ó.

— ISSO NÃO EXPLICA PITOMBA NENHUMA!!

LENDAS LENDÁRIAS



Não Morde

Numa vila muito pequena de pescadores, os jogadores são recebidos na casa de um deles. O anfitrião se assusta ao descobrir que a clériga do grupo serve a Nimb, falando de forma incompreensível enquanto prega.

Para tentar amenizar a situação e evitar qualquer problema, o bardo solta:

— Não se preocupa, ela tá bem alimentada e não vai morder ninguém.

Após algum tempo e esforço, o homem se acalma. Conduz um barco que leva os aventureiros à ilha que procuram — quando o leopardo da druida salta de seu esconderijo, assustando o pescador, que pula no mar e foge nadando.

— Calma — o bardo novamente —, é só o gatinho da nossa amiga. Ele morde menos que a clériga.

Defensores

Trocadalhos

Numa aventura sobre uma escola de super-heróis, dois novos jogadores chegaram e os outros membros estão apresentando os NPCs:

— Aquele é professor Nicolas (Tesla), produz eletricidade. Seu nome de herói é Charge, mas a gente chama ele de Chokito.

— Aquele garoto feito de pedra e magma é o Pedro.

— Essa menina formiga se chama ANTônia.

— Lembram o nome da menina que cura os outros? Ah é, Socorro.

Depois de um tempo estavam rindo tanto que não conseguimos terminar de contar o resto dos trocadilhos.

Matheus Ulisses Xenofonte

• • • • • • • • •

Minotauro paladino de Khalmyr não parava de repetir sobre a importância do "bom combate, justo e honrado", quando a druida cansada da ladainha pergunta:

— Posso usar Acalmar Animal aí nesse boizão?

Mestre Henrique M Castro, o **famigerado Capeta**

• • • • • • • • •

Um jogador discutia com o mestre sobre correr com dois outros personagens nas costas sem ter seu movimento reduzido. Em uma tentativa de ajudar na discussão, outra jogadora diz:

— Não é uma questão de sobrecarregar, mas sobre carregar.

O Bando de Órfãos

ROUND 6

Uni, Duni, Tê, quem morre hoje é você

Pessoas endividadas são convidadas para uma misteriosa gincana de brincadeiras infantis em 6 rodadas. Quem perder morre, mas quanto mais gente morrer, maior o prêmio em dinheiro.

Essa é a premissa de *Round 6* (ou *Squid Game*, "Jogo da Lula"), uma série influenciada por narrativas como *Battle Royale* (cujo livro original foi resenhado na edição passada) e *Jogos Vorazes,* que comenta as pressões sociais da Coreia do Sul de hoje em dia, tal como o oscarizado *Parasita*.

Quem espera uma sequência rápida de sanguinolência, porém, pode achar difícil passar do primeiro episódio. O diretor, **Hwang Dong-hyuk**, apresenta sem pressa Seong Gi-hun (protagonista muito bem interpretado por **Lee Jung-jae**), um viciado em jogo que se divide entre os impulsos de adicto e a vontade de ser um bom pai e filho. Essa construção lenta pode incomodar a princípio, mas o desespero do personagem fora do jogo se torna parte fundamental de sua motivação. Diferente dos títulos mais famosos do gênero *battle royale*, aqui há algum livre arbítrio quanto a arriscar a vida.

Quando a série ensaia decolar, desacelera mais para apresentar os principais companheiros de Gi-hun antes do banho de sangue. O banqueiro Sang-woo, a fugitiva da Coreia do Norte Sae-byeok, o gangster Deok-su e o imigrante paquistanês Ali também estão desesperos e sem perspectiva, a despeito de quão terríveis alguns deles sejam.

A lentidão inicial é parte da graça. Só é possível se deixar levar por uma narrativa de sobrevivência se o público se identifica com quem pode morrer, e se torna inevitável torcer e odiar participantes do jogo quando decisões extremas começam a ser tomadas. Isso tudo faz parte de elementos clássicos dessas tramas de "gincana mortal" e estão muito bem executados na série. Além da direção cuidadosa e roteiro que dá aos personagens a atenção que merecem, as atuações, quase sem exceção, são irretocáveis.

O maior problema de *Round 6* talvez seja a necessidade de explicar demais. A subtrama do policial Jun-ho, por exemplo, só serve para que o espectador entenda como o jogo funciona. Em alguns momentos, o texto também pode ser machista (como caracterizar Gi-hun como uma pessoa bondosa por se aliar a pessoas "fracas", como mulheres e velhinhos) ou homofóbica (o único personagem LBTQIA+ em cena não tem um papel muito lisonjeiro). Se considerar que a obra é fruto de uma cultura mais conservadora que a nossa, essas questões não atrapalham a experiência.

Estéticamente interessante, com uma premissa que desperta a curiosidade e uma execução cuidadosa, o sucesso de *Round 6* não é surpresa. Se tem algo que pode ser dito sobre um período de crise econômica global, é que fica fácil se enxergar em pessoas fazendo coisas sem sentido por dinheiro.

VINICIUS MENDES

Se você já assistiu tudo, confira nosso spoilercast especial no canal da Jambô no Youtube!

MISSA DA MEIA-NOITE

O inferno são os outros

Após atropelar uma garota dirigindo bêbado e passar anos na cadeia, um homem volta à ilha onde cresceu, que começa a ser tomada por estranhos fenômenos. Sim, parece um começo pouco inspirado para uma série de terror.

O grande ponto forte de *A Missa da Meia-Noite* é não cair na tentação de criar uma história completamente nova, mas executar com maestria algo já familiar, amém! É uma experiência melhor apreciada para quem mergulha de cabeça, sem saber muitos detalhes sobre a trama. Fuja do trailer repleto de *spoilers*... e vá direto à obra.

O que interessa aqui é a abordagem: **Mike Flanagan**, criador da série e diretor de filmes como *Jogo Perigoso* (2017) e *Doutor Sono* (2019), reproduz o êxito de um de seus trabalhos mais celebrados. Estou falando, é claro, da série *A Maldição da Residência Hill* (2018), que revitalizou o gênero de "mansão assombrada". É preciso notar o grande trunfo que foi a premissa de *Residência Hill:* não se tratava de mostrar pessoas presas em um lugar assombrado, e sim as consequências disso, anos depois. Meio terror, meio saga de família, através do uso competente de *flashbacks*, Flanagan se permitia ir fundo em cada protagonista. Havia uma construção sem pressa das personagens e, então, uma virada de trama juntando todas em um episódio magistralmente dirigido pelo diretor. Flanagan tentou repetir parte da magia. Fez *A Assombração da Mansão Bly (2020),* com personagens interessantes, mas sem o mesmo sabor de novidade ou impacto. Talvez tenha percebido que para fazer algo igual seria preciso fazer algo... diferente!

Missa da Meia-Noite mantém muito dos acertos narrativos anteriores, mas dá a eles outro palco. Em vez de uma mansão, temos a ilha para confinar os personagens junto à ameaça. Os detalhes, no entanto, fazem toda diferença. A série se lembra do básico: pouco valem tramas rocambolescas e antagonistas mirabolantes se quem assiste não dá a mínima para os personagens.

É preciso antes estabelecê-los, mostrá-los. Identificar as questões de uns e odiar outros. Criar as regras do mundinho em que vivem, ocultar o sobrenatural ao máximo, revelando apenas pequenos vislumbres, como se fosse um livro do **Stephen King**. E então trazer o armamento pesado!

Flanagan continua afiado na direção. Temos sequências estilizadas e efetivas. A série traz também uma bem-vinda diversidade no elenco, e foge de muitas armadilhas comuns de seu gênero.

Missa da Meia-Noite pode não agradar tanto o consumidor empedernido de *slasher movies* e *torture porns,* atrás de apenas mais um pico de andrenalina. Todavia, ao se aliar terror ao drama, mostra uma história emocionalmente contundente, perturbadora e repleta de humanidade. Esse é o verdadeiro horror pessoal.

DAVIDE DI BENEDETTO

STAR WARS: VISIONS

A arte da história curta

No formato de antologia, nove animações de estúdios japoneses se aventuram a contar suas próprias histórias em uma galáxia muito, muito distante...

Talvez a conexão entre uma coisa e outra não pareça muito evidente para quem está chegando agora, ou talvez a gente esqueça, mas *Star Wars* deve muito à cultura japonesa, mais especificamente à obra do diretor **Akira Kurosawa**. No grande liquidificador de influências da saga, além de beber de ficção científica, capa e espada, faroeste e filmes de guerra, seu criador, **George Lucas,** também canibalizou um de seus diretores favoritos, tanto visualmente quanto em elementos da trama ou cenas. Em especial, obras como **A Fortaleza Escondida (1958)** e **Yojimbo (1961).**

O próprio Kurosawa, porém, vale lembrar, foi um diretor que se alimentou, entre outras coisas, dos bangue-bangues de **John Ford**, das peças de **Shakespeare**, das noveletas *noir* de **Dashiell Hammet**, e de contos de escritores japoneses ocidentalizados, mas com um modernismo todo seu, como **Ryunosuke Akutagawa.**

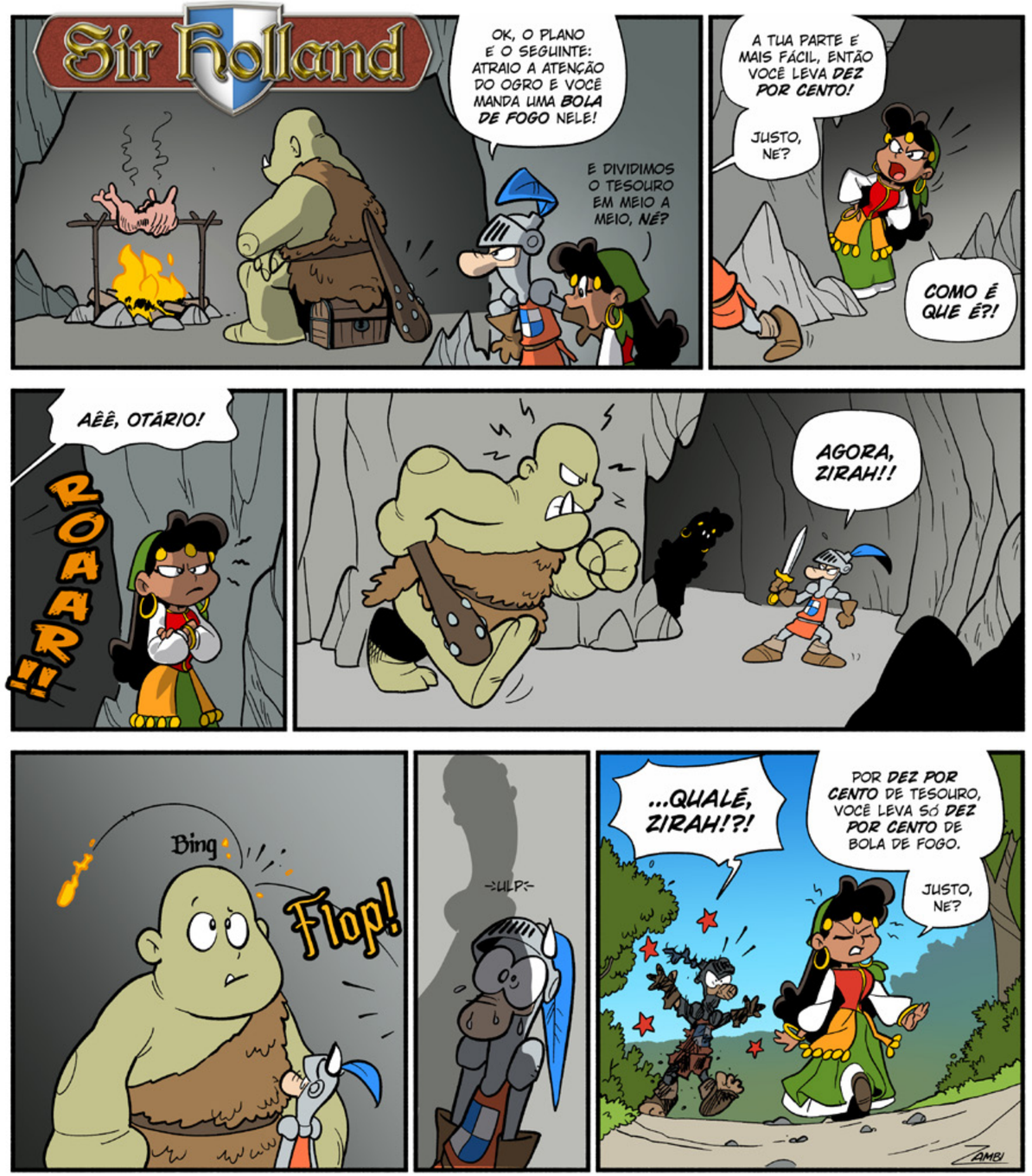
Star Wars: Visions explora a conexão entre esses dois universos culturais, que se retroalimentam. Todos os estúdios convidados entregaram, a seu modo, obras dinamicamente animadas, com um visual soberbo, e estéticas bastante diversas. São tramas simples, divertidas, despretensiosas, possibilidades a serem exploradas, e vale o aviso: quem for assistir esperando algo além disso, vai se frustrar. A maioria das histórias de *Visions* parece tirar o máximo proveito dos seus parcos minutos de tela. Algumas são ótimas, outras nem tanto, mas todas trazem conceitos interessantes ou abordagens inusitadas. E acima de tudo: boa parte delas acaba no momento certo e com o impacto necessário.

No entanto, vale dizer: a série possui um grave problema enquanto antologia. Entre os episódios encomendados uma maioria esmagadora sé centrada no paralelo entre Jedis e samurais. Os episódios se prestam mais a serem vistos isoladamente. Deglutidos em uma só maratona, podem gerar uma sensação de repetição cansativa.

Destacam-se episódios como a subversão moral trazida pelo monocromático de *O Duelo*, do estúdio **Kamikaze Douga**. Ou a tocante mensagem de *O Ancião,* pelo time criativo da **Trigger**. Mas gostaria mesmo é de aplaudir *Balada de Tatooine,* do **Studio Colorido**. Deixando o óbvio de lado, esse grupo escolheu fazer a história de uma banda. Não mais uma narrativa sobre subjugar seus inimigos na porrada, se valendo de justificativas filosóficas, mas um conto simples e singelo sobre ajudar amigos em apuros, unir pessoas através da arte e — por que não? — sobreviver mais um dia.

Não é uma competição, e outros episódios devem agradar mais... Mas é o favorito deste humilde resenhista!

DAVIDE DI BENEDETTO



O povo-fera dos Reinos de Moreania, agora repaginado para a nova edição de *Tormenta*!

Moreau T20

Nascido para contemplar os fãs de catgirls, bunnyboys e afins, o povo-fera de Arton não foi inventado exatamente para existir em Arton, não surgiu como outra de suas muitas raças. Sua origem real foi mais triste e complicada.

Talvez você já saiba, talvez não. Mas *Reinos de Moreania* nasceu como uma espécie de Plano B, caso *Tormenta* ficasse indisponível.

Quase duas décadas atrás, durante o turbulento fim da *Dragão Brasil* em sua editora anterior — história bem infeliz, já conhecida por muitos —, não estava muito claro o destino de *Tormenta*. Era incerto se ainda pertencia a seus criadores, ou seria tomado pela empresa que o publicava. Tudo era ainda nebuloso, traiçoeiro. Se houvesse alguma batalha judicial pelos direitos, talvez o jogo ficasse interrompido, sem novos títulos durante anos.

Nessa época, enquanto a editora ainda tentava manter sua publicação mais lucrativa com uma nova equipe (e falhava), eu e outros autores começamos a *DragonSlayer*, sucessora espiritual da DB. A nova revista também teria material de campanha original, também teria seu mundo de fantasia. Mas não poderia ser Arton. Não naquele momento.

Esse "mundo substituto" eram os *Reinos de Moreania*. Ainda recém-nascido, o cenário buscava ser menor e mais acessível, mirando jogadores iniciantes. Tinha seu próprio sistema de jogo, *Primeira Aventura*, uma versão muitíssimo simplificada de *D&D 3ª Edição* (baseada em sua então recente licença aberta). Tão conciso quanto possível, usava três classes básicas (combatente, conjurador, especialista) e uma só raça. Um povo humano, mas com traços cosméticos de animais — um aceno ao *kemono* e *nekomimi* dos animes. As regras básicas, de fato, não traziam diferenças mecânicas entre os doze animais; em termos de jogo, eram humanos com aparências exóticas.

Assim, as primeiras edições da *DragonSlayer* não citavam *Tormenta*, usando apenas *Reinos de Moreania* como seu cenário oficial. O mangá *DBride: A Noiva do Dragão*, na época serializado na revista, também se passava em Moreania. Mas, como você deve saber, essa situação durou muito pouco; os diretos sobre Arton acabariam adquiridos pela Jambô Editora, tão rapidamente que sequer houve pausa em seus lançamentos. Mal chegava à nova casa, os primeiros acessórios — *Academia Arcana* e *Vectora: Mercado nas Nuvens* — eram publicados.

Logo em sua edição Nº 4 (eu *disse* que foi rápido!), estreava na *DSlayer* a célebre sessão *Gazeta do Reinado*,

já introduzindo *Tormenta* oficialmente na revista. E a primeiríssima manchete seria sobre a revelação do povo moreau, cujos navegantes audazes alcançavam a costa artoniana. Eram, agora, parte de Arton.

Os moreau ganhariam sua primeira versão artoniana jogável para *TRPG* no *Manual das Raças*, onde enfim haveria traços raciais diferentes para cada animal. Como o cenário havia sido concebido para novatos, foi cogitado lançar *Reinos de Moreania* como um jogo introdutório para *Tormenta RPG*, um livro básico compilando o material de campanha publicado na *DSlayer* e uma versão das regras de *Primeira Aventura*. Com o tempo esse plano acabou abandonado: a compilação acabaria acontecendo no final da era TRPG, como seu último acessório antes da chegada de *Tormenta20*.

Mão, Mente, Magia

Nascido no distante arquipélago de Moreania, o povo conhecido como moreau fez contato com Arton vinte anos atrás. De acordo com sua própria mitologia, esta raça teria se originado dos Doze Animais míticos, que há milhares de anos pediram aos deuses para ser humanos. Seu desejo foi atendido, mas muitos moreau apresentam traços anatômicos animais — como grandes orelhas, presas pronunciadas, garras, patas, focinhos...

Exceto pela aparência incomum, os moreau são totalmente humanos em cultura e comportamento. Em sua terra natal existem cidades, torres e palácios tão impressionantes quanto no Reinado de Arton — e seus aventureiros adotam as mesmas carreiras. De fato, a descoberta da Terra Desconhecida (como eles ainda chamam Arton, mesmo após duas décadas) tem motivado muitos de seus heróis a atravessar o oceano em busca de oportunidades, desafios e aventuras.

Esta descrição, e também os tópicos a seguir, vieram diretamente de *Tormenta: Manual das Raças* e *Tormenta: Reinos de Moreania*, com leves atualizações para *Tormenta20*.

Eis algo que pode espantar você. Quando T20 começou a ser discutido por seus autores, a presença dos moreau como raça jogável no livro básico chegou a ser cogitada. São um povo interessante e importante, os únicos com seu próprio mini cenário em Arton. Podiam, muito bem, estar entre as raças principais.

O grande problema era, justamente, serem doze raças em uma. Ocupariam um espaço enorme, maior que qualquer das outras, mesmo os complexos golens e osteon. Para um livro básico, era importante que as raças fossem tão simples quanto possível. Então acabaram ficando de fora, também não aparecendo como opção para votação dos apoiadores durante a campanha de financiamento coletivo.

Personalidade. *Os moreau pensam e agem como os humanos do Reinado, demonstrando a mesma adaptabilidade, determinação e ambição do povo de Valkaria — com algumas pequenas diferenças culturais.*

Uma dessas diferenças, por exemplo, é que quase todos os moreau demonstram grande amor ou respeito à natureza; até os mais urbanos entre eles ficam à vontade na presença de animais. Em sua terra, é comum conviver com animais diversos no ambiente familiar, mesmo entre membros da nobreza. O típico moreau considera-se civilizado, sofisticado, mas mesmo assim não vê grande distância entre sua raça e os animais de que vieram.

Como única raça jogável em seu cenário de origem, a ideia era que os moreau não tivessem personalidade muito diferente de humanos padrão (isto é, se tal coisa existe). Assim, apesar de ganharem alguns traços culturais curiosos, no geral eles agem e se comportam como humanos.

Aparência. *Os moreau podem apresentar quase qualquer aspecto exótico, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante. Muitos têm aspecto quase humano; trazem apenas traços bestiais mínimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele, olhos ou cabelos de cores incomuns... Detalhes perceptíveis apenas com um exame atento.*

Um detalhe interessante é que, talvez por se considerarem ainda mais civilizados que os humanos, muitos moreau têm a aparência de versões domesticadas dos animais originais. Por exemplo, embora não exista um "Herdeiro do Cão", alguns Herdeiros do Lobo parecem cães e são tratados por esse título, até aceitando-o como uma honraria. Sir Pelvas, o Cão que Cavalga, acabaria conhecido como um dos heróis atuantes durante a guerra contra a Tormenta.

Quanto ao vestuário, são facilmente reconhecíveis por suas vestes incomuns, chamativas e muito coloridas. À primeira vista, todos parecem bucaneiros!

Quando os moreau surgiram ainda existia a classe básica swashbuckler, que emulava mosqueteiros, piratas e duelistas românticos. Em T20 ela acabaria substituída pelo bucaneiro.

Tendência. *Quando pediram aos deuses para ser humanos, os moreau — que até então eram neutros, como todos os animais — também pediram para ser capazes de escolher entre o bem e o mal, a ordem e o caos. Seus deuses, mesmo entristecidos, atenderam ao pedido. Portanto, membros do povo de Moreania podem adotar qualquer tendência, exatamente como os humanos.*

Conforme o mito da criação moreau, os Doze Animais de quem descendem receberam os dons humanos — a Mão, a Mente, a Magia — de duas divindades-irmãs. Uma bondosa, outra maligna. Assim, metade dos Herdeiros seria mais inclinada ao bem, e a outra metade, ao mal. Haveria afinidade maior com este ou aquele deus, coisas assim.

Mais tarde essa ideia seria abandonada, qualquer Herdeiro podia escolher qualquer tendência. Hoje, quando não existem sequer efeitos mecânicos de tendência em T20, isso importa ainda menos.

Relações. *Não há outros humanoides em Moreania. Por esse motivo, seres como elfos, anões, hynnes e outros até hoje são novidade para os moreau. Mas, por sua própria diversidade de feições, esta gente dificilmente julga alguém pela aparência. Tratam humanos, minotauros, centauros, sílfides e tritões com a mesma naturalidade.*

Goblins são um caso especial: em Moreania existem apenas goblinoides selvagens, malignos — idênticos aos goblins assassinos de Lamnor, mas bem diferentes do goblin urbano do Reinado. Um moreau tem grande dificuldade em confiar nestas criaturas, mantendo as armas sempre por perto em sua presença.

Rivalidades estilo elfo/anão são um clássico da fantasia desde Legolas e Gimli, por isso muitas raças de RPG têm afinidades e estranhamentos com outras. Como os moreau eram o único povo em sua terra, isso foi ajustado quando vieram para Arton.

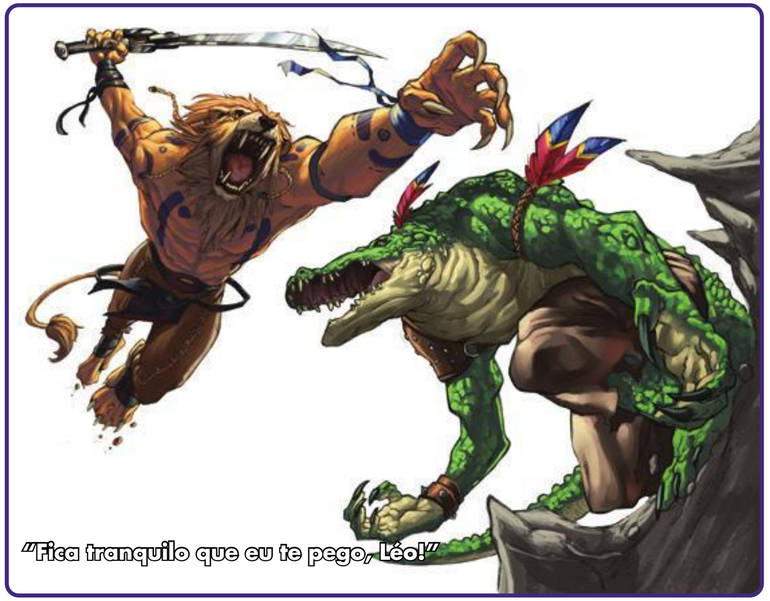
Terras dos Moreau. *A distante Moreania é formada por centenas de pequenas ilhas, a maior delas sendo a Ilha Nobre. Grande para uma ilha, pequena para um continente, ela forma a massa principal do amplo arquipélago. Sua extensão territorial supera todas as outras ilhas reunidas.*

É vasta a diversidade de paisagens na Ilha Nobre. A região central é montanhosa, vulcânica, enquanto suas extremidades incluem muitas florestas, planícies e praias. A travessia entre as regiões leste e oeste é dificultada pelas montanhas centrais, mantendo os dois lados relativamente isolados. O clima é tropical, variando entre o árido — especialmente nas montanhas — e o subtropical.

Moreania é um mundo em si mesmo, isolado pela vastidão do oceano. Desde o início dos tempos sua história seguiu rumos diferentes daqueles traçados pelos outros continentes. Animais e monstros comuns em mundos fantásticos também existem aqui, mas em cores e formas próprias, às vezes bastante exóticas.

Nesta terra distante, os moreau inventaram línguas faladas e escritas. Aprenderam a conjurar magias, desenvolveram artes e ciências. Ergueram cidades magníficas, radiantes, que adornam a paisagem em vez de ferir. Cultivam a terra sem profaná-la, domesticam animais sem fazê-los sofrer. E transformaram Moreania em uma civilização fantástica, sempre demonstrando o devido respeito às criações dos deuses.

Os Reinos são apresentados brevemente no livro básico *Tormenta20*, sendo agora uma locação principal. Devem ganhar uma descrição maior no futuro *Atlas de Arton* — mas, se quiser um conselho, procure pelo antigo acessório TRPG, onde suas nações são vistas em grande detalhe. Pode demorar até que *T20* tenha um acessório oficial completo sobre a Ilha Nobre.



Religião. *Os vinte deuses do Panteão artoniano não eram reconhecidos pelos moreau. Sua religião nativa é baseada no Mito dos Irmãos Selvagens — a Dama Altiva e o Indomável, que os clérigos do Reinado consideram ser faces de Allihanna e Megalokk. Eles teriam sido os responsáveis pela transformação dos Doze Animais míticos na raça humana de Moreania.*

Para eles, por muito tempo, personagens como Khalmyr, Nimb, Valkaria e outros seriam apenas mitologia; demoraria até que surgissem devotos seus entre os moreau.

Conforme o objetivo de ser um cenário mais simples, Moreania tinha um panteão dualista — apenas duas divindades. Quando os moreau foram integrados a Arton, esses deuses seriam revelados como Allihanna e Megalokk (sim, já havia secretamente essa intenção).

Em TRPG, devotos moreau de quaisquer outros deuses eram inexistentes. Hoje, em T20, podem escolher dedicar-se a qualquer divindade disponível para humanos.

Idioma. *Existe apenas uma língua falada em Moreania; um equivalente do idioma valkar, mas diferente daquele falado em Arton. Sendo o contato entre os povos ainda recente, poucos moreau falam a língua padrão do Reinado sem auxílio mágico — e mesmo estes têm forte sotaque.*

No idioma moreau não existem os sons /lh/ (como em "abelha") e /nh/ (como em "ninho"). Eles pronunciam estes sons como /li/ e /ni/, respectivamente, sendo muito difícil para eles dominar a pronúncia verdadeira.

A palavra "moreau" (pronuncia-se "MORRÔ") vem do clássico *A Ilha do Dr. Moreau*, de **H.G. Wells**, sobre um cientista que transforma animais em seres humanoides através de processos cirúrgicos. Na literatura de ficção científica, é um termo comum para homens-animais criados artificialmente.

Nomes. *São estranhamente parecidos com os nomes humanos de Arton, mas nunca usando os sons /lh/ ou /nh/. Em seu idioma nativo, muitos nomes remetem aos Doze Animais; é comum que traduzam seus nomes para a língua do Reinado quando estão aqui.*

Os nomes moreau não seguem nenhuma estética própria, mas muitos remetem a animais. Quase todos os personagens no mangá *DBride* têm nomes baseados em bichos aquáticos: Koi (carpa japonesa colorida), Dafnia (crustáceo planctônico), Coridora (peixe limpador de fundo), Astra (estrela-do-mar), Betta (peixe-de-briga-siamês), Marlin (peixe-espada), Ray (arraia), Tuna (atum). Nenhum motivo especial, só ~~zoeira~~ exercício criativo.

Aventuras. *Os moreau têm alma aventureira, assim como os humanos do Reinado — especialmente aqueles que fazem a travessia oceânica até aqui. São raros os que adotam vidas pacatas como camponeses ou comerciantes; eles preferem formar grupos de heróis e desbravar os perigos da Terra Desconhecida.*

Nenhuma classe é particularmente comum para os moreau, mas alguns de seus reinos nativos têm profundas tradições de druidas (onde atuam como clérigos e, em alguns casos, como regentes), lutadores, guerreiros e arcanistas.

Como todas as raças de *T20*, os moreau podem adotar qualquer classe. Qual será mais ou menos vantajosa, vai depender de sua herança animal e seus traços raciais.

Habilidades de Raça

Como são vistos no *Manual das Raças* e/ou *Reinos de Moreania*, os moreau são mecanicamente fracos quando comparados às raças atuais de T20. Além disso, por escolherem benefícios em listas, sua construção também é mais demorada.

Assim, vamos matar dois Herdeiros do Coelho com uma só pedra (desculpem). Para torná-los mais fortes e ao mesmo tempo mais práticos, todos agora recebem conjuntos completos de habilidades — abarcando quase tudo que estava em suas listas originais.

Bônus de Atributo. Cada Herança moreau oferece um bônus de +2 em um atributo fixo, e outro +2 em qualquer atributo à sua escolha (que pode ser o mesmo, totalizando +4).

Mais Humanos que os Humanos. Moreau são considerados humanos para atender requisitos e sofrer efeitos. Além disso, podem escolher trocar sua Herança por Habilidades de Raça dos humanos (neste caso têm apenas traços animais cosméticos, sem efeito em regras).

Herança do Búfalo

Você tem pele negra e chifres.

Força +2, +2 em qualquer atributo

Chifres. Arma natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Além disso, quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Marrada Impressionante. +2 em testes para empurrar e ataques em investida. Usa o bônus de Força para Intimidação (em vez de Carisma).

Herança do Coelho

Você tem longas orelhas de coelho.

Destreza +2, +2 em qualquer atributo

Pés Ligeiros. Deslocamento 12m (em vez de 9m). Quando faz a ação correr, você não precisa percorrer uma linha reta.

Saltador. +10 em testes de Atletismo para saltar.

Senso de Preservação. Visão na penumbra, +2 em Percepção e Reflexos.

Herança da Coruja

Você tem olhos grandes e redondos, e penas em vez de cabelos.

Sabedoria +2, +2 em qualquer atributo

Espreitador. Visão no escuro, +2 em Furtividade e Vontade.

Garras. Armas naturais de garras (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, se tiver uma das mãos livres, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma garra.

Predador. +1 na margem de ameaça em ataques contra alvos desprevenidos.

Herança do Crocodilo

Você tem pele verde, com escamas nos ombros, costas, fronte e outras partes do corpo.

Constituição +2, +2 em qualquer atributo

Couro Rígido. Sua pele é dura e escamosa. +1 na Defesa.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Predador Aquático. Deslocamento de natação 6m. +2 em Furtividade e em testes de manobra para derrubar.

Herança do Gato

Você tem dentes caninos salientes, orelhas e cauda de gato.

Carisma +2, +2 em qualquer atributo

Garras. Armas naturais de garras (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, se tiver uma das mãos livres, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma garra.

Graciosidade. Você soma seu modificador de Carisma em Acrobacia e, quando cai de qualquer altura, se estiver consciente, cai de pé.

Sentidos Furtivos. Visão na penumbra, +2 em Furtividade e Percepção.

Herança da Hiena

Você tem grandes orelhas e manchas negras sobre a pele.

Sabedoria +2, +2 em qualquer atributo

Carniceiro Prevalecido. +2 em Fortitude e rolagens de dano contra oponentes que esteja flanqueando.

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Tem Herdeiro da Capivara?

Não raro, muitos jogadores (e até autores distraídos) acham que *qualquer* animal tem sua versão moreau. Não é bem assim.

O mito original estabelece doze tipos. Dois para cada atributo básico, sendo um criado por Allihanna, outro por Megalokk. O próprio acessório cita que outros animais também pediram aos deuses para ser humanos, mas o pedido foi negado. Mais ou menos. Chega de spoilers, vá ler!

Claro, não existe regra ou restrição que não possa ser mudada. A partir das habilidades de raça listadas aqui, qualquer mestre pode produzir sua própria versão, com a origem que achar mais divertida. O que não falta em Arton são seres de aspectos estranhos, por motivos que não exigem lá muita explicação. Pronto, Herdeiro da Capivara a caminho!

Herança do Leão

Você tem dentes caninos salientes, unhas negras, olhos amarelos e juba.

Força +2, +2 em qualquer atributo

Garras. Armas naturais de garras (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, se tiver uma das mãos livres, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma garra.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Sentidos da Realeza. Visão na penumbra, +2 em Intimidação e Percepção.

Herança do Lobo

Você tem dentes caninos salientes, orelhas e cauda de lobo (ou cão).

Carisma +2, +2 em qualquer atributo

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Táticas de Matilha. +2 na rolagem de dano e margem de ameaça em ataques contra oponentes que esteja flanqueando.

Herança do Morcego

Você tem pele negra e grandes orelhas de morcego.

Destreza +2, +2 em qualquer atributo

Asas. Quando se move, você pode se deslocar pairando a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite ignorar terreno difícil e torna imune a dano por queda (exceto quando inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

Cavaleiro das Trevas. Visão no escuro, +5 em Furtividade e Percepção apenas no escuro.

Herança da Raposa

Você tem grandes orelhas e a cauda densamente peluda de uma raposa.

Inteligência +2, +2 em qualquer atributo

Agarra-me se Puderes. Deslocamento 12m (em vez de 9m), +2 em Furtividade e Reflexos.

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Sentidos Astutos. Visão na penumbra, +2 em Intuição e Percepção.

Herança da Serpente

Você tem pele de cores brilhantes (verde, vermelho, branco e/ou preto) e olhos com pupilas verticais.

Inteligência +2, +2 em qualquer atributo

Arborícola. Deslocamento de escalada 6m, +2 em Furtividade.

Constritor. +2 em testes para agarrar e rolagens de dano contra criaturas que estiver agarrando.

Sentidos Traiçoeiros. Visão no escuro, +2 em Iniciativa e Ladinagem.

Herança do Urso

Você tem pelagem marrom, orelhas redondas e um focinho curto.

Constituição +2, +2 em qualquer atributo

Abraço de Urso. +2 em Fortitude, Intimidação e testes para agarrar.

Faro. Você não fica desprevenido e sofre apenas metade da camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Mordida. Arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

MARCELO CASSARO

com agradecimentos a
FELIPE DELLA CORTE e RAFAEL SVALDI

AVENTURE-SE COM
LIVROS-JOGOS
JONATHAN GREEN
ALICE NO PAÍS DOS PESADELOS
O LABIRINTO DE TARISTA
O TALISMÃ DA MORTE
O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO
A MANSÃO DO INFERNO
TORMENTA
JAMBÔ
www.jamboeditora.com.br

ADAPTAÇÃO

Na esteira de *Round 6*, aprenda a usar escolhas difíceis e conflitos além da porradaria em suas aventuras

por
Felipe Della Corte

O LIMITE DA MORAL

A série sul coreana *Round 6* (*Squid Game em inglês, Ojing-eo Geim* no original) se tornou um dos maiores fenômenos globais de audiência da Netflix, e isso reflete muito as circunstâncias atuais da sociedade pós-capitalista em que vivemos.

Vamos tirar uma coisa da frente primeiro: a premissa de *Round 6* está longe de ser inovadora. Obras que exploram o limite da moral humana e flertam com uma crítica ao valor do dinheiro acima do valor da vida estão presentes na cultura pop desde que ela existe.

Isso também vale para o subgênero da série, conhecido pela alcunha de "*Battle Royale*". O termo em si foi popularizado e refinado pelo mangá de mesmo nome, publicado no final dos anos 1990 (e baseado no livro de mesmo nome). Na história distópica, um governo japonês fictício totalitário organiza um evento público de tempos em tempos em que "jovens subversivos" são raptados e levados para uma ilha, onde são forçados a lutar até que apenas um deles permaneça vivo. O evento é televisionado pelos canais do governo, como uma forma de coibir qualquer tentativa de rebeldia contra o regime ditatorial.

Apesar da premissa ter se tornado um gênero bastante explorado no cinema (*Jogos Vorazes*, *A Caçada*, *Casamento Sangrento*) e até nos vídeo games, com *PUBG* e *Fortinite*, o conceito de "battle royale" é muito anterior sequer à invenção da mídia eletrônica.

Existem registros de lutas "todos-contra-todos" datados do século XVIII, em que amadores competiam até apenas um deles sobrar em pé, como forma de entretenimento e rinha de apostas, principalmente no Reino Unido. Essa prática foi replicada nas fazendas escravagistas dos EUA, inclusive com o mesmo propósito de coerção social e inibição de revoltas retratado no mangá de **Koushun Takami**, levando a crer que essa prática era infelizmente mais comum do que se imagina ao redor do mundo, principalmente em colônias conquistadas.

Mas se nem assunto ou formato são novidade, o que explica o sucesso gigantesco da série?

Para responder essa pergunta, temos que explorar dois aspectos que vão inclusive servir como guias para criar cenas e problemáticas parecidas em suas aventuras de RPG.

AVISO: ESSA MATÉRIA CONTÉM ALGUNS SPOILERS DA SÉRIE "ROUND 6", LEIA POR SUA CONTA E RISCO!

Gerando identificação

É inegável que estamos em uma época conturbada, social e economicamente falando. Em momentos como esse, historicamente, costumam florescer obras que nos fazem refletir com mais profundidade sobre os problemas da realidade em que vivemos.

É aí que começa o processo de identificação: quando nos vemos capazes de criar empatia com os personagens porque conseguimos, até certo ponto, compartilhar de seus anseios e angústias.

É importante ressaltar que esse processo de identificação não tem qualquer relação com o realismo da obra. *Grey's Anatomy*, por exemplo, é um dos mais longevos dramas médicos da atualidade, mas sua audiência não tem apelo para profissionais de medicina. E vamos ser francos: você que está lendo certamente já se emocionou e se identificou com algum personagem de desenho da *Pixar*. O que eu quero deixar claro aqui é que não é a literalidade da situação que alimenta nosso sentimento de identificação, mas sim a carga emocional que ela carrega.

Round 6 faz isso usando uma premissa muito básica, que a esmagadora maioria da população atual consegue se identificar de pronto: as pessoas precisam de dinheiro para sobreviver, e podem ser levadas ao extremo para consegui-lo.

Mesmo quando confrontados com uma situação bizarra e absurda — como um torneio mortal de jogos infantis — conseguimos nos identificar com os personagens justamente porque o elo principal de conexão não está na situação em si, mas nas emoções e questionamentos que ela nos provoca.

Ok, mas o que isso tem a ver com RPG?

Geralmente, esse tipo de obra dramática é construído com o objetivo de nos fazer questionar *"o que eu faria nessa situação?"*.

Essa pergunta praticamente sumariza todo o processo de imersão do RPG. O tempo todo os jogadores estão imaginando o que seus personagens fariam nas situações propostas pelo mestre, de acordo com seu histórico, anseios e valores.

***Round 6* tem uniforme verde e um porco gigante: nosso editor gostou**

Uma boa aventura de RPG sempre vai colocar em xeque essas emoções através de escolhas difíceis,

Isso acontece por exemplo quando os jogadores são confrontados com a escolha de matar ou não um grande vilão da trama e se "rebaixar ao seu nível" enquanto heróis. Se você acompanhou umas de nossas mais famosas campanhas em stream, viu isso acontecer ao vivo mais de uma vez, com resultados variados (não vamos dizer em qual foi).

Perceba que os jogadores não vão se identificar com a situação absurda de ter a vida de alguém em suas mãos (pelo menos esperamos que não!) mas sim com o dilema moral e o peso de uma decisão irreversível.

Isso pode soar até meio óbvio, mas é muito mais difícil de executar do que aparenta, principalmente em mundos mais fantásticos como Arton, onde as situações se afastam bastante do mundo real.

Magia, monstros, demônios da Tormenta, e todas as demais alegorias do cenário servem como ferramentas para manifestar as situações que o mestre quer colocar em jogo, e jogadores mais determinados em se envolver com a história e com seus personagens vão precisar de um incentivo muito maior do que apenas "vamos na floresta matar um ogro e subir de nível".

Aqui vale bater na tecla de que não existe jeito errado de jogar RPG, contanto que todos estejam se divertindo. No entanto, a proposta central do jogo é construir uma história coletiva interessante, e isso significa colocar a dinâmica emocional das cenas em evidência — uma tarefa árdua até mesmo para jogadores experientes.

O segredo para promover essa imersão e identificação em um mundo tão distante da realidade quanto Arton é seguir um conceito chamado verossimilhança.

A arte de fazer sentido

"Ligação, nexo ou harmonia entre fatos, ideias etc. numa obra literária, ainda que elementos imaginosos ou fantásticos sejam determinantes no texto."

Essa é a definição do dicionário para quem nunca ouviu falar do termo. Em outras palavras, verossimilhança é a avaliação do quão coerentes os elementos da história são entre si.

Battle Royale: eu não chegaria perto se fosse você

Quando essa coerência é frágil ou confusa, temos um momento de estranheza que nos afasta da imersão na história e, por consequência, prejudica nossa capacidade de gerar identificação com a trama.

É aí que entra a crítica ao "tipo" de grupo de RPG que ignora a trama e trata a sessão como um vídeo game onde tudo que importa é fazer pontos. E não pense que isso é incomum, pois existe até um termo na comunidade internacional para designar esse comportamento em mesa: *muderhobo party*.

Numa tradução livre, esse termo (um tanto problemático em sua semântica, admito) significa "grupo de mendigos assassinos". O que ele realmente quer designar é o grupo de personagens que vaga como andarilhos pelo mundo de fantasia, matando e pilhando indiscriminadamente sem criar nenhum tipo de vínculo com os elementos da história nem se importar com as consequências de seus atos.

Bom, não é nenhum segredo que tratar o RPG como apenas um punhado de rolagens numéricas para saber quem perde seus PVs primeiro é deixar de lado boa parte da proposta do jogo. Mas esse comportamento nem sempre é culpa de jogadores descompromissados.

Construir uma história envolvente e intrigante é difícil. Caso contrário, não seria uma profissão, afinal. E mesmo roteiristas e escritores profissionais tem bastante trabalho para criar boas narrativas.

Você não precisa ser um profissional para narrar RPG, mas algumas dicas do ofício podem ajudar seu grupo a criar aventuras emocionantes, e estimular a identificação e a verossimilhança.

Temática, trama e conflito

A primeira grande dica é responder corretamente à pergunta crucial: sobre o que é a aventura? É comum que a resposta seja uma descrição literal da trama como, por exemplo: essa é uma aventura sobre derrotar um mago louco que enfeitiçou uma cidade inteira.

Mas o que essa pergunta realmente evoca é uma resposta mais aprofundada sobre sua intenção com a história, sobre as emoções escondidas debaixo da fantasia. A temática que sua história quer abordar.

Claro, nem toda aventura esconde uma história profunda sobre assuntos extremamente sérios, mas é possível encontrar significado mesmo nas narrativas (aparentemente) mais superficiais. Ser capaz de identificar essas premissas emocionais ou morais que vão servir como base para sua história é o primeiro passo crucial para desenvolver uma história interessante.

Por exemplo, eu amei o último *God of War*. Uma observação superficial diria que o jogo é sobre a história de Kratos, um mortal que se tornou o deus da guerra, refugiado no mundo da mitologia nórdica após massacrar o panteão grego inteiro.

Entretanto, o que realmente alimenta a trama são dois contextos em que Kratos vive e que são capazes de gerar facilmente identificação com o jogador: sua melancolia de não conseguir escapar dos erros do passado, e sua luta interna para criar laços com seu filho Atreus.

Kratos simboliza bem a figura do pai duro e severo, que não sabe lidar com seu lado sentimental porque foi ensinado a suprimir suas emoções. Ao mesmo tempo, ele entra em conflito com a decisão de se tornar um homem mais tranquilo e amável, e isso deixá-lo "mole demais" para enfrentar os perigos que se apresentam.

É aí que entram os conflitos morais e emocionais, que irão se alimentar dos elementos da trama ao mesmo tempo que os colocam em evidência.

O jogo constantemente apresenta cenas em que Kratos é confrontado com essas duas premissas, sempre ancoradas em momentos de reviravolta causados pelos elementos fantásticos do jogo — como, por exemplo (SPOILER) ser obrigado a recorrer às Lâminas do Caos, a maior representação de seu passado sangrento, para conseguir salvar seu filho.

Entre uma pancadaria e um quebra-cabeças intrincado, o jogo sempre retoma essas premissas ao jogador, como que puxando-o de volta para a temática central, usando a trama para manter o espectador interessado e aprofundar sua relação com o protagonista.

Round 6 faz isso em todas as cenas que um personagem é forçado a fazer uma escolha entre sua moral e sua vida. Temos vários momentos de alívio emocional, e mesmo cenas de ação empolgantes, mas a série sempre faz questão de nos lembrar que aquela história é sobre pessoas desesperadas o suficiente para abandonar aquilo que os faz humanas.

Tornar esses conflitos recorrentes, mas criar momentos de "respiro" entre eles é uma boa receita para se aplicar em aventuras de RPG.

Aplicando as dicas

Vamos fazer um exercício. Primeiramente, definimos a trama de forma simples.

Vamos com o seguinte: uma cidade não dá notícias há quase um ano, e rumores dizem que um mago poderoso enfeitiçou todos os moradores, que agora vivem sob seu domínio como marionetes. O nobre local pede que os personagens investiguem a cidade, uma vez que é impossível se aproximar dela por conta de monstros estranhos protegendo o perímetro.

Já a temática que vamos abordar é um pouco mais profunda. Vamos falar sobre sacrifícios e escolhas difíceis.

Agora definimos os pontos principais da estrutura:

Os personagens enfrentam monstros estranhos no caminho, que parecem ter sido colocados lá de propósito.

Quando chegam na cidade, descobrem que o mago não é um déspota tirano que domina a cidade, mas sim uma figura adorada pelos habitantes locais, que vive reclusa em sua torre e raramente aparece em público.

Eles são bem recebidos pelos habitantes, que parecem viver de forma pacífica e feliz, mesmo estando claramente enfeitiçados.

Os personagens descobrem que os moradores não podem deixar a vila, pois são sempre impedidos pelos monstros que a rodeiam. Esses monstros também impe-

O Deus da Guerra também sofre com suas escolhas

Fortnite: morre todo mundo, só sobra um, mas a vida é uma festa mesmo assim

dem qualquer contato externo, atacando viajantes que tentam se aproximar da cidade, como aconteceu com os próprios personagens. Nisso, desconfiam de que o mago fez isso para garantir que nenhum morador fuja dali.

Então presenciam uma cena de violência inexplicável na taverna: um aldeão simplesmente começa a atacar de forma vil e feroz outros moradores. Totalmente fora de si, ele luta até a morte. Os personagens começam a desconfiar que isso faz parte do "feitiço" do mago.

Os personagens descobrem que o mago foi uma figura de autoridade muito querida e justa por longos anos, que respondia diretamente ao nobre local, e passam a acreditar ter sido obra de uma traição.

Após investigar a vida passada do mago, os personagens conseguem um meio de acesso á sua torre, mas descobrem que precisam matar uma criatura mágica que serve como chave e guarda do portão.

Derrotando a criatura, eles finalmente podem confrontar o mago, prontos para a batalha final mas encontram uma figura claramente abatida e debilitada.

Hora da verdade: toda a cidade caiu vítima de uma maldição que enlouqueceu os moradores, tornando-os incontrolavelmente violentos. Para evitar um massacre generalizado, o mago lançou um feitiço que enevoou a mente de todos, e têm se esforçado para manter o controle enquanto procura por uma maneira de reverter a maldição.

Ele também invocou criaturas poderosas para manter a cidade isolada e evitar que mais pessoas pudessem ser amaldiçoadas, ou que algum aldeão saísse do alcance de sua magia e se tornasse um perigo para os outros.

Infelizmente, os personagens mataram suas criaturas e ele teme que nada irá impedir os aldeões de se matarem quando seu poder se esvair. Os personagens agora têm uma escolha: derrotar o mago e arriscar um massacre total, ou ajudá-lo a transformar seu feitiço em uma segunda maldição permanente, para que os habitantes possam viver, mesmo que prisioneiros de uma ilusão.

Chegamos finalmente no cerne da temática escolhida (sacrifícios e escolhas difíceis), sem precisar desviar dos elementos fantásticos da trama.

Esse grande conflito central, junto com os conflitos menores de julgamento moral que os personagens passaram ao longo da aventura, serão o combustível para inflamar suas emoções e gerar identificação com a situação da história — gerando empatia pelo mago julgado de forma errônea, e se colocando no lugar dele em fazer uma escolha complicada.

São pequenas, mas poderosas, decisões como essa que vão ajudar seu grupo a criar mais imersão e envolvimento com a aventura, sem deixar de lado as rolagens de ataque e as bolas de fogo.

FELIPE DELLA CORTE

TORNE-SE CONSELHEIRO DA DRAGÃO BRASIL HOJE MESMO!

Apenas R$ 20 por mês!

☑ *Seu nome* nos créditos!
☑ Fundo de tela com *arte original*!
☑ Acesso antecipado - *receba a revista um dia antes* do lançamento!
☑ Acesso *ao grupo exclusivo da Dragão Brasil no Facebook*, onde você pode ajudar a decidir o conteúdo da revista!
☑ *5% de desconto* na Jambô e na Nerdz (não cumulativo)!

www.dragaobrasil.com.br

Heist!

Histórias de roubos, ladrões, golpistas e trapaças

11 Homens e um Segredo tem tudo o que você precisa para entender essa coluna

Todos conhecemos a premissa: algo valioso está guardado num local inexpugnável, em posse de pessoas poderosas e inescrupulosas. Violência não é uma opção. Então um velho malandro charmoso reúne uma equipe para... o Grande Assalto!

Heist, como são chamadas em inglês, podem ser traduzidas como "golpes", "roubos" ou outras expressões. Mas em ficção têm um significado específico que nenhuma dessas palavras consegue passar. Uma heist é elaborada, tem vários passos, exige planejamento cuidadoso e presume uma certa quantidade de ação e peripécias, mas não necessariamente combate. Este é um clichê tão comum que está presente em praticamente todas as mídias... Mas como usá-lo?

Chame seus amigos mais esquisitos, coloque as luvas e abra a enorme planta de um prédio, leitor! Hoje vamos aprender a planejar um grande assalto. E se tudo der errado... Era meu plano desde o começo!

Seu filho da mãe! Estou dentro!

Explicar o que é uma heist é assunto para meio parágrafo ou uma coluna inteira. "Grandes assaltos" são aparentemente simples, mas na verdade são o que são pela soma de suas partes. Tirando apenas uma delas podemos descaracterizar todo este elemento. Então, em vez de começar explicando o que é isso, vamos montar esse tipo de história desde o começo. Prontos?

A primeira parte indispensável é a **equipe**. Mais do que o objetivo, mais do que o plano ou mesmo as reviravoltas, um golpe não existe sem a equipe variada. Mas o que caracteriza uma boa equipe numa heist?

Para começar, cada personagem deve ter uma especialidade e uma característica peculiar. Isto é muito mais pronunciado do que num grupo de aventureiros, batalhão de soldados ou outro tipo de bando de pessoas cumprindo uma missão. Cada membro da equipe é *extremamente* especializado e só terá um trabalho específico durante o assalto. Na verdade, é comum que a narrativa se foque em apenas um de cada vez — enquanto um age, os demais servem como apoio. Um grande golpe é como uma máquina elaborada: cada peça precisa funcionar de forma exata, ou o todo vai por água abaixo.

Exatamente porque cada personagem é muito especializado, este tipo de história em geral tem protagonistas experientes. Uma equipe de heist não é um grupo de jovens intrépidos, mas um time de veteranos curtidos pela vida, que em geral já se conhecem e têm um histórico juntos. Boa parte da graça desse tipo de história é observar a competência dos protagonistas e montar seu histórico juntos através das alusões, farpas e piadas internas que eles trocam.

Ok, mas quem são esses sujeitos?

O líder da equipe quase sempre é um malandro ou espertalhão, que funciona como a "cola" do grupo. Pode também ser um planejador mais velho e ponderado, mas isso é mais comum quando a equipe vai realizar algum crime mais violento, como um assalto armado. O líder tem um motivo forte para desejar o objetivo (falaremos sobre isso mais tarde). Pode ser algo nobre, como impedir que Thanos fique com as Joias do Infinito, ou pode ser algo egoísta, como conseguir dinheiro suficiente para que todos se aposentem. De qualquer forma, seu charme é importante porque ele deve convencer os demais a aceitar e missão e porque tem uma relação cordial com todos — ou ao menos é capaz de convencê-los a largar as armas. O papel do líder, além de idealizar e coordenar a missão, é manter o grupo coeso. Sem o líder, os outros membros brigariam entre si e o golpe nunca daria certo. É comum que, no meio da história, o resto da equipe descubra que o líder tem um motivo adicional para conquistar o objetivo — o motivo egoísta se torna nobre ou pessoal. Talvez precise do dinheiro para pagar pelo tratamento de sua filha doente, talvez queira se vingar de um antigo desafeto.

Os demais membros da equipe podem variar muito. Na superfície, a especialidade de cada um depende do plano e do objetivo: infiltração num prédio com segurança automática pode exigir um hacker, roubo de um museu pode exigir um arrombador etc. Mas em geral esses personagens cumprem funções específicas dentro da história. Vamos a elas!

Os suspeitos de sempre

Um dos personagens deve ser **físico**. Em golpes que envolvem violência, isso pode significar um especialista em armas, mas é comum que seja um gatuno, artista marcial, acrobata, especialista em parkour ou outro similar. O personagem físico cumpre duas funções básicas. A primeira, mais óbvia, é adicionar um elemento de ação à história. Se você estiver escrevendo, este personagem é quase indispensável, porque pode adicionar um elemento interessante

e emocionante a cenas lentas ou técnicas demais. Se você estiver mestrando, este personagem se torna menos importante. Como os jogadores rolam os dados e controlam os personagens diretamente, o fator "emoção" estará presente mesmo em cenas mais paradas. A segunda função do personagem físico é transformar o que sai da boca do líder em realidade. O plano *nunca* transcorre como previsto, mas em geral a parte do personagem físico segue sem problemas — ou os problemas são contornados por ele. Em suma, o personagem físico conduz o plano "como deveria ser", para que a história não fique perdida em um mar de imprevistos, traições, erros e dificuldades.

Um personagem deve ser **mental**. Há décadas isso significa quase sempre um hacker, mas não precisa ser. Numa heist medieval, o personagem mental pode ser um mago ou vidente. Se a história tiver poderes sobrenaturais, pode ser um telepata. Pode não ser um hacker, mas um especialista em eletrônica ou mesmo um armeiro que fornece o equipamento. O importante é: o personagem mental gostaria de ficar longe da ação, coordenando seu elemento no conforto do escritório, mas isso é impossível. Por alguma razão, ele precisa ir até o local do golpe, onde fica escondido cumprindo seu papel. Contudo, algo *sempre* dá errado e ele é obrigado a fazer alguma ação física ou ir além do que teoricamente é possível em sua especialidade. Talvez ele tenha que fugir de capangas armados, talvez tenha que desativar um alarme no último segundo, arriscando ser detectado pelo sistema de segurança. Em outras palavras, o personagem mental é alguém que não está em perigo, até que esteja em perigo *máximo,* quando então é levado além de seus limites.

Um personagem deve ser **social**. O líder em geral é bom de papo, mas o personagem social tem alguma característica que o torna ideal para se esconder à plena vista. Em épocas mais machistas, este personagem era quase sempre uma mulher de roupa sensual ou um cara tão charmoso que seria capaz de seduzir QUALQUER garota com um olhar, mas não precisamos ficar presos a este clichê. O personagem social pode simplesmente ser charmoso, mas também pode ser famoso, rico, um especialista em disfarces ou mesmo um ator que consegue simular outras pessoas. Num grande assalto de fantasia medieval, o personagem social pode ser um ilusionista — além, é claro, de um bardo. O essencial é que o personagem social tenha o contato mais próximo com os inimigos. Ele dança com o vilão na festa, seduz o capanga de confiança, intimida os guardas, é convidado para dentro do covil... Em geral nada dá muito errado para o personagem social, mas quase todos os erros, imprevistos e dificuldades dos outros caem no colo dele. Se o hacker dispara um alarme, o personagem social deve convencer o vilão de que é um mau funcionamento do sistema. Se o personagem físico faz barulho, o social começa a cantar ópera para abafar o som. A função do personagem social é de "tapa-buraco": ele mantém a fachada de normalidade até o último segundo.

Um personagem deve ser o **ladrão**, mas também podemos chamar de infiltrador, arrombador, expert... Não importa. Ao contrário do personagem físico, o ladrão não tem habilidades versáteis que conduzem várias cenas: ele tem uma ou duas habilidades muito específicas, mas vitais para o sucesso da missão. O mais clássico é que seja a única pessoa capaz de abrir um cofre, mas também pode ser um acrobata que consegue passar pelo labirinto de lasers, o forjador capaz de pintar um quadro falso em questão de horas, o assassino que envenena os guardas com uma substância indetectável... Em geral este personagem é frágil por alguma razão. É um gênio excêntrico e instável que precisa ser apaziguado, ou é fisicamente fraco, ou carrega algum equipamento delicado que não pode quebrar etc. O importante é que ele *precisa* estar fisicamente no ponto mais arriscado da operação e, sem ele, a missão vai certamente fracassar. Os demais personagens devem protegê-lo e garantir que chegue ao local necessário. Muitas vezes, para maior efeito dramático, o ladrão é um chato insuportável ou mesmo um ex-inimigo dos demais personagens. Assim, defender o desgraçado é um insulto adicional. É comum que algum dos outros personagens se sacrifique para salvar ou ajudar o ladrão, principalmente se ele for antagônico ao grupo. Também não é raro que ele se revele um traidor, mas já vamos falar disso.

Por fim, temos o **extrator** — o motorista, piloto, teleportador ou simplesmente a pessoa que prepara um esconderijo próximo e garante que a equipe consiga escapar, mesmo que esteja sendo perseguida. Este especialista é dispensável, especialmente em RPG. A razão é simples: até o fim da missão, ele não tem o que fazer. Muitos filmes resolvem isso tornando a heist mais simples e focando numa perseguição, ou fazendo com que o extrator seja emboscado ou colocado em risco de alguma forma no meio da história. Caso você note que sua história dá muita importância para o extrator, analise. Talvez não seja um grande golpe, mas outra estrutura de história. O que pode ser ótimo, mas pede outros clichês e truques.

Nem todas as histórias de assalto têm todos estes personagens — e há incontáveis variações deles. Mas, em termos de estrutura narrativa, são os mais fundamentais.

Vamos nos aposentar!

A seguir, o mais importante para uma heist é o objetivo — o tesouro ou outro objeto que vai ser roubado.

Aqui cabe uma explicação. Se você ler algum artigo sobre escrita de roteiros em inglês, é muito comum que se depare com a expressão *"McGuffin"* (ou *mcguffin, MacGuffin, maguffin*...). Mesmo que nunca tenha ouvido o nome, você com certeza já viu dezenas ou centenas de McGuffins em histórias de todos os tipos. O McGuffin é um objeto que motiva a história. Mais de uma facção o deseja (heróis e vilões, americanos e russos...) e ele tem valor ou utilidade por si só. É fundamental que não seja algo útil apenas para alguns. Qualquer pessoa que esteja de posse dele pode usá-lo. O mais fácil é imaginar um baú de tesouro num mundo medieval: qualquer um pode gastar aquele ouro, seja um necromante, paladino ou plebeu.

Mas não precisamos nos limitar a isso. Se você analisar praticamente qualquer série de ação (ou mesmo comédia), vai encontrar pelo menos um episódio que depende de um McGuffin. Os códigos de lançamento dos mísseis nucleares dos EUA são um McGuffin em muitos filmes e séries: quem tiver posse deles decide se uma guerra nuclear vai acontecer (ainda que isso não faça muito sentido...). Um bilhete de loteria, uma filmagem comprometedora, uma Joia do Infinito, o Falcão Maltês, uma maleta com algo brilhante e dourado em seu interior, o Um Anel, o Santo Graal... Todos são excelentes McGuffins.

Você deve ter notado algo na nossa lista de exemplos: alguns desses McGuffins não são, na verdade, úteis para qualquer um por si só. O Santo Graal não concederá sua bênção para os nazistas, o Um Anel corromperá quase todos que tentarem usá-lo. Você pode incluir uma revelação sobre o McGuffin durante a história (ou no fim, como é mais comum), mas os personagens *acham* que o item é intrinsecamente valioso.

Nosso exemplo básico (o tesouro) na verdade não é um McGuffin perfeito, apesar de ser o mais óbvio, por uma razão muito simples: ele pode ser dividido, compartilhado entre as facções. É claro, o maligno dono do cassino nunca aceitará ceder parte de sua riqueza para a equipe de ladrões, mas teoricamente isso *poderia* acontecer. Se estiver escrevendo, você pode contornar isso facilmente através das motivações dos personagens. Contudo, se estiver mestrando, precisa se

preparar para que os jogadores tenham essa ideia — que na verdade pode ser muito lógica.

Um último adendo antes de voltarmos ao tema principal: é muito comum que o McGuffin se mostre inútil ou traiçoeiro quando finalmente é conquistado — especialmente em histórias seriadas. Como sempre, o jeito ideal de fazer isso é tornando a inutilidade do item evidente, mas oculta do público. Numa história do *Hitman* de Garth Ennis (o quadrinho, que não tem nada a ver com a série de games), os personagens estão atrás de uma mala cheia de notas de dólar da época da Guerra de Secessão. Quando finalmente a obtêm, descobrem que o dinheiro de papel se esfacelou depois de mais de 100 anos guardado em condições precárias. Quando isso é revelado, o leitor percebe que era óbvio o tempo inteiro, mas nem público nem personagens param para pensar nisso no meio da correria.

Mas o que isso tem a ver com heists?

O objetivo ideal de uma heist é um McGuffin. A diferença é que, em vez de duas facções disputando um mesmo objeto, os vilões têm o objeto e os heróis querem obtê-lo. Há várias vantagens para isso. Sendo um item indivisível e único, o McGuffin impõe uma condição clara de vitória ou derrota, sem meio termo. A equipe de ladrões precisa decidir se arrisca *tudo* na missão ou se a abandona, ficando sem nada. Se o objetivo do grande assalto for, digamos, 10 diamantes, cada um no valor de um milhão de dólares, os personagens podem decidir que os inimigos já estão muito perto e vale mais a pena sair com 5 diamantes e deixar o resto para trás. A cena será muito mais tensa se for apenas um diamante no valor de 10 milhões. Por ser intrinsecamente útil e valioso, o McGuffin abre espaço para traições. A equipe decidiu que vai destruir a pasta com o nome de todos os agentes infiltrados? Bem, o infiltrador acabou de colocar as mãos nela, e decidiu que vale mais a pena vendê-la para quem pagar mais...

De qualquer forma, o público deve entender claramente o valor e a utilidade do objetivo do grande golpe. Idealmente, o item deve despertar a cobiça da audiência. Quem não gostaria de ter um diamante no valor de 10 milhões?

Atenha-se ao plano!

Chegamos à parte mais importante e mais divertida de um grande assalto: o plano.

Mais uma vez, vamos desviar um pouco do tema para explicar como funciona um "plano" em ficção. Algo que *nunca* dá certo ao escrever uma história (ou pelo menos nunca dá certo fora das mãos de um gênio) é repetição literal de acontecimentos. Digamos que o líder da equipe explique seu plano: o infiltrador entra na fortaleza e coloca todos para dentro. O hacker manipula as câmeras. O sedutor atrai o guarda para longe. O acrobata passa pelas armadilhas e as desabilita. Então o arrombador entra em cena, abrindo o cofre. Todos fogem num helicóptero que o piloto deixou pronto. Na hora da execução do plano, qualquer coisa pode acontecer... *Exceto* o infiltrador entrar na fortaleza e colocar todos para dentro, o hacker manipular as câmeras etc. Se tudo correr de acordo com o plano, o público registra isso como repetição. A história instantaneamente se torna chata e previsível. Pior ainda: o público vai ficar esperando algum contratempo. Se nenhum problema surgir, ficarão frustrados. Vão se sentir "enganados", por mais que isso soe contraditório.

Sendo generoso, *Duro de Matar* é quase um filme de heist em que a equipe é formada pelos vilões

Bem, então basta incluir alguns elementos inesperados e algumas dificuldades a mais, certo?

Infelizmente, errado.

Mesmo um ou dois elementos que ocorram exatamente como planejado geram a sensação incômoda de *repeated beats* — "batidas repetidas", "pontos repetidos", "elementos repetidos" ou algo assim. Isso pode não deixar o público tão exausto quanto a repetição do todo, mas causa desconforto e a sensação de que a história "não anda".

O ideal é que plano e execução sejam um só — e que ainda haja imprevistos e problemas. Vamos explicar.

O cinema resolve esse elemento de forma simples: normalmente o líder narra o plano enquanto as imagens mostram-no já sendo executado. Como ambos são simultâneos, não há repetição. As cenas continuam assim, até que invariavelmente um problema ocorre e a narração acaba ou pelo menos é interrompida — lidamos com o contratempo e o plano segue.

Sem auxílio audiovisual, conseguir este efeito é mais complicado, mas não impossível. Na escrita, a maneira mais fácil é dividir explicação e execução entre dois ou mais personagens e ir fundo nos pensamentos de cada um. Assim, o líder explica o plano esperando que o hacker seja frio e preciso, mas na hora da execução vemos o hacker muito nervoso e distraído pelo medo. Dá certo, mas não é o mais divertido.

Uma técnica divertida é dividir o plano e a execução entre diálogo (ou monólogo) e narração. O líder explica uma parte do plano em sua própria voz. Então o narrador conta o que realmente acontece na execução. Quanto mais problemas surgirem, mais a realidade vai divergir do que o líder está discursando e mais a técnica funciona. Confuso? Vamos a um exemplo.

— É simples — disse Johnson. — Já temos convites para a festa. Quinn estará disfarçado como um ator famoso e vai distrair o ditador com histórias de seu último filme. Ele é seu fã, Quinn, não se preocupe! Enquanto isso, Flanagan esbarra no ditador e rouba a medalha que contém a senha para entrar na sala de comando.

Quinn se aproximou do Presidente Gittem com um enorme sorriso no rosto e os braços abertos. Tentou esquecer que aquele homem era responsável pelas mortes de milhares de pessoas. O mais importante era conseguir a cápsula com a arma biológica.

— Presidente Gittem! — Quinn cumprimentou efusivamente. — Fiquei sabendo que é um fã! Há muito tempo quero conhecer seu país!

A festa parou para observar o encontro do astro de cinema e do ditador. Gittem era um homem perigoso, mas amava o cinema. Apenas um ator daquele calibre estaria seguro ao falar com ele.

Quinn estendeu a mão para cumprimentar o sanguinário. Para sua surpresa, Gittem permaneceu de cara fechada.

— Odiei seu último filme — ele rosnou. — Vamos conversar às sós. Tenho sugestões para a franquia.

Os guarda-costas seguraram os dois braços de Quinn. Flanagan esbarrou no ditador. Já irritado, o homem gritou para que seus capangas a afastassem. Em poucos segundos Flanagan estava de costas para a parede, sendo interrogada, e Quinn estava sendo levado para uma sala privativa.

— O Presidente Gittem não vai passar menos de meia hora absorto na conversa de Quinn — disse Johnson. — E vai estar tão radiante que nem vai notar a falta da medalha. Por segurança, calculei 10 minutos para que Maxwell entre no sistema de segurança interno...

Em RPG, isso é mais fácil ou mais complicado — depende do grupo. Grupos que se atêm quase completamente às rolagens e regras conseguirão obter a tensão necessária apenas dependendo da sorte e lidando com os novos desafios que o mestre inserir. Não há problema em seguir um roteiro planejado se sucesso ou fracasso dependerem em grande parte de sorte e improviso.

Para grupos mais flexíveis com relação a rolagens e regras, cair na repetição é um risco muito maior. Afinal, os personagens contam com uma "mãozinha" do mestre e dos jogadores para que as cenas mais heroicas aconteçam. Nesse caso, o mestre pode propor uma estrutura diferente.

Apenas um jogador (o líder) faz o plano e se compromete a não contá-lo a ninguém. O líder tem acesso a mapas, descrições e informações de regras, todos dados pelo mestre. Os demais jogadores devem se guiar apenas pelo que ele é capaz de descrever dentro do personagem. Ou seja, nada de dizer *"Acho que a dificuldade para abrir a fechadura é 25, porque é feita de aço"*. Seria preciso falar algo como *"A fechadura é feita de aço, então apenas um ladrão experiente conseguiria abri-la. E mesmo assim precisaria contar com a sorte"*. Os outros jogadores também se comprometem a não olhar essas informações no livro de regras.

Uma vez que uma fase do plano esteja completa, o líder pode ler aos demais jogadores qual era o plano original. Então passa para a próxima fase, repetindo a sequência.

Isso exige bastante preparação, mas pode ser uma boa alternativa para manter o risco e a imprevisibilidade do jogo num grupo mais voltado à narração.

Vocês realmente acreditaram?

Por fim, um elemento presente em muitas histórias de golpes é a traição. Isso tem dois motivos narrativos principais: a natureza dos personagens convida a esse desenvolvimento e é uma reviravolta a mais — um contratempo interno, não externo. Vamos falar de ambos.

Faz todo sentido que uma equipe de ladrões tenha um traidor, não? Bem, resta decidir quem será o traidor, e por quê.

Qualquer personagem pode ser um traidor, mas provavelmente os melhores candidatos são o personagem físico, o ladrão e o próprio líder. Todos têm uma característica especial: são pouco vulneráveis. O personagem físico é simplesmente forte, robusto ou ágil e pode resistir aos demais. O ladrão será protegido pelos vilões, assim como foi pelos heróis. Por fim, o líder tem tudo planejado desde o começo. O melhor momento de revelar uma traição é quase no fim da história, como última surpresa. Mas, caso o traidor seja o líder, a traição se encaixa mais no meio — a história deixa de ser uma heist e passa a ser vingança, fuga ou uma heist diferente, contra o antigo aliado. O líder tem tanta vantagem que é difícil justificar que sua traição não dê certo. Assim, é melhor que ele vença... Mas que os outros tenham direito a revanche.

A razão da traição vai informar sobre o personagem: ele queria ficar com todo o dinheiro para si? Ou tinha um motivo nobre, como salvar sua família? Seja como for, um traidor raramente é perdoado. Ele pode gerar alguma empatia com os personagens na ficção, mas o público tende a sentir desgosto absoluto por um traidor. O traidor com motivo nobre consegue não ser um vilão completo, mas nunca mais será um herói.

Mas vamos mais fundo (isto é **Toolbox**, afinal!). Na narrativa, a traição tem uma função importante. Até agora todos os obstáculos e reviravoltas foram externos. Ou seja, o grande assalto foi um duelo de planejamento: a segurança da vítima contra a estratégia e competência da equipe. Mas a traição significa que existe uma dificuldade interna, um inimigo que conta com todo o conhecimento que os demais têm.

Isso traz a história imediatamente para um tom mais visceral e urgente. Acabou a hora de planejar, é preciso agir rápido e de improviso! A traição tira os personagens de sua zona de conforto não só pela relação com o traidor, mas porque eles não podem mais contar com suas habilidades e táticas principais. O personagem físico é um excelente traidor por essa razão: ele é o único cujas habilidades são voltadas para a correria, a ação, o improviso. Colocando-o como inimigo, você força todos os personagens (e jogadores, se for o caso) a tentar qualquer coisa!

Atrás das grades

Grandes assaltos, golpes ou heists são tipos de histórias que evocam todo um clima, um conjunto de elementos e uma sensação de familiaridade. Não costumam funcionar como estrutura básica de toda uma história longa ou todos os episódios de uma série, mas são ótimas como "episódios especiais" ou narrativas curtas.

Apenas lembre que o crime não compensa... Para os incompetentes!

LEONEL CALDELA

Agradecimentos especiais ao leitor ***Sascha Borges Lucas*** *pela sugestão do tema*

CANECA
DRAGÃO BRASIL

COM SELO DE CERTIFICAÇÃO DE COLECIONÁVEL!
O PRIMEIRO ACESSÓRIO DA DRAGÃO BRASIL!

O DESCONTO DE CONSELHEIRO
É VÁLIDO NA COMPRA DA CANECA

DISPONÍVEL EXCLUSIVAMENTE ATÉ 30/11/2021 EM
WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR

Gazeta do Reinado

Notícias do Mundo de Arton • Edição 103 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

OFERTA MONSTRUOSA EM PETRYNIA

Cansados de uma longa e penosa situação, um grupo de monstros se reuniu para denunciar os constantes ataques sofridos por aventureiros. Mais que isto, estão contratando outros aventureiros para dar fim a esse tormento que já perdura por tanto tempo.

Esse curioso caso aconteceu em Petrynia, nos Bosques de Farn. Em algum lugar dali existe um assentamento no mínimo exótico. Ele cresceu próximo ao lar de um velhíssimo clérigo de Marah chamado Toruk, o Paciente. Um sujeito que há muito abandonou a civilização para viver uma vida de isolamento totalm, sem contato com outras pessoas.

Ao longo dos anos, a presença pacífica do ancião afetou as criaturas locais, fossem elas animais ou seres monstruosos. A aura de paz emanada pelo velho sacerdote surpreendentemente pacificou a área, abolindo até conflitos entre inimigos naturais e ancestrais.

Porém, boatos circulando entre as cidades próximas fizeram com que o número de expedições na região aumentassem consideravelmente nas últimas semanas. De acordo com tais histórias, o lendário Cyrandur Wallas teria perdido um vasto tesouro na região, o que levou vários aventureiros até ali, incomodando o clérigo e os seus "amigos monstros".

Isto motivou os monstruosos habitantes a reunir alguns tesouros (boa parte pertences daqueles que não sobreviveram às dificuldades do local) para pedir por proteção contra as investidas ou, melhor ainda, por um meio de resolver a situação, descobrindo o criador de tais boatos e desmentindo as notícias falsas.

O próprio Toruk não se manifestou quando perguntado sobre o caso. O repórter da Gazeta que tentou entrevistá-lo não conseguiu sequer definir se ele está mesmo dormindo tranquilo no meio de um covil ou se faleceu sozinho na mata há muitas décadas.

Detetive em ação

Um novo capítulo no misterioso caso dos Crimes de Nova Malpetrim está prestes a ser escrito. Os ainda insolúveis assassinatos sinalizados com recortes da *Gazeta do Reinado* atraíram a curiosidade de uma renomada detetive: a sílfide Gaia Pelatti.

Conhecida por suas brilhantes deduções na resolução de crimes em Norba, Vectora e Coridrian, Gaia se mostrou especialmente interessada nos métodos e nuances deste criminoso em particular. Tanto que se mudou para a capital imperial para ficar mais próxima das últimas pistas e assistir, em primeira mão os atos seguintes desta terrível história.

Seu principal objetivo em Valkaria é seguir a trilha de sangue que se iniciou meses atrás, conforme amplamente divulgado pela *Gazeta*. Porém, Gaia não descarta auxiliar em outros casos que sejam levados até ela, desde que sejam igualmente interessantes. Inclusive não descarta a hipótese de trabalhar atuando junto a grupos de heróis exploradores.

Questionada, a senhorita Pelatti preferiu não revelar os motivos de suas suspeitas, tampouco qual linha investigativa pretende tomar daqui em diante. "É preciso estar sempre dez passos de troll a frente do criminoso", afirmou bem humorada.

Os editores da *Gazeta* estão plenamente dispostos a colaborar na resolução destes terríveis casos que estão manchando a reputação do jornal, e desejam sorte e sucesso à famosa detetive.

Trabalhadores desaparecidos

Trabalhadores da área rural de Fauchard, em Petrynia, têm desaparecido há algumas semanas. Quem relata o caso é Kassamar, um camponês da região. Ele afirma que um de seus ajudantes simplesmente levantou um dia e disse que ia embora para nunca mais voltar.

"Ele já falou isso outras vezes, mas dessa vez, não voltou mesmo" — comentou o velho senhor. Um único trabalhador desaparecido após anunciar que iria embora dificilmente seria um caso a ser investigado, mas estranhamente, outros fizeram o mesmo nas últimas semanas, sempre de forma repentina.

Kassamar, conhecido por sua honradez e honestidade, tem reclamado da carga aumentada de trabalho devido aos desaparecidos. Autoridades da cidade estão investigando a situação e a possível ligação com casos semelhantes em fazendas próximas, mas não obtiveram nenhuma resposta até o fechamento desta edição.

Aos fazendeiros, parece extremamente estranho que alguém com um emprego, moradia e comida decida simplesmente largar tudo.

"É mais do que muita gente tem", afirma Baridha, uma hynne conhecida por suas vastas plantações. "Não é crime oferecer comida e cama por trabalho. Acho tudo isso uma ingratidão".

É provável que as investigações se prolonguem por algum tempo, mas não muito: de acordo com os próprios fazendeiros, "há sempre gente procurando lugar pra trabalhar" e os fugitivos devem ser substituídos sem muita cerimônia.

Injustiça em Calacala

O Herói da Alvorada, uma embarcação tripulada por famílias nobres do Império de Tauron e que tinha como destino as Termas, atracou no porto de Calacala devido ao mau tempo. Por ter uma das melhores frotas de navios de guerra do mundo, é um local sabidamente seguro em meio às turbulências do Mar Negro.

Porém, a morte de um inocente pode causar mais problemas para a famosa cidade portuária do que os bucaneiros. Nos dias em que permaneceu atracado, o navio chamou a atenção de golpistas. Tanto que, poucas horas depois de zarpar, foi atacado por piratas. Os guardas e tripulantes conseguiram expulsar os invasores, mas sofreram danos e precisaram retornar. Nestas idas e vindas, um serviçal do porto foi reconhecido como um dos ladrões.

Incapaz de provar sua inocência, o suspeito foi pendurado junto aos bandidos nas gaiolas de ferro do quebra-mar, permanecendo ali até morrer. Semanas após o ocorrido, corsários a serviço do Império capturaram os demais membros do bando. Interrogado, o capitão revelou desconhecer completamente o tal garoto. Isto gerou insatisfação e revolta em vários pontos da cidade.

Os amigos trabalhadores exigem do governo local a ressurreição do jovem, além de uma indenização para a família por causa de toda a dor sofrida. Entretanto, os corpos da prisão suspensa desaparecem no mar, impossibilitando a ação dos clérigos. A situação continua em um impasse.

CIÊNCIA DOIDA

Inventores, engenhocas e como lidar com a tecnologia em Tormenta20

CAVERNA DO SABER

Muita coisa mudou e evoluiu em Arton nas últimas décadas. Temos novos reinos, novos deuses, novas maneiras de ver o mundo e, mais importante para nosso assunto, um novo tipo de aventureiro, que usa a ciência e a tecnologia ao invés de espada e feitiço.

Inventores são provavelmente a classe mais falada de *T20*, por conta de seu kit de habilidades inusitado e sua interação com quase todos os tipos de equipamentos do sistema.

No entanto, apesar de inventores serem tecnicamente os responsáveis pela construção dos itens superiores e itens encantados, isso não significa que esse tipo de equipamento está amplamente disponível no mundo.

Em seu Guia de Regras para autores de *Tormenta*, **Marcelo Cassaro** inclusive fala sobre como se deve abordar a tecnologia em Arton:

Existem ciência e tecnologia em Arton, mas não funcionam como na vida real. Inventores podem produzir engenhocas miraculosas, mas utilizáveis apenas por eles próprios ou um pequeno grupo de aliados. Seus inventos devem ser encarados como magias, técnicas especiais ou superpoderes: podem ser ensinados a um pupilo talentoso, mas não copiados ou reproduzidos em escala industrial. Da mesma forma, golens não são robôs ou aparelhos: cada golem é uma obra-prima única, não há como produzi-los em fábricas para que substituam a mão-de-obra humana.

É importante ressaltar que não existe nenhum tipo de rede de comunicação estabelecida em Arton, e mesmo as grandes escolas de magos raramente trocam informação entre si. Por isso, um inventor é geralmente uma figura isolada de um autodidata, ou pupilo de um pesquisador excêntrico. Devemos enxergar membros dessa classe como um indivíduo singular que está experimentando com ideias mirabolantes, e não um "profissional" comum que fabrica espadas mágicas e aprendeu seu ofício de forma trivial.

Isso também reflete a escassez de itens mágicos no mundo: se apenas alguns poucos inventores poderosos podem cria-los, eles se tornam peças únicas, verdadeiros tesouros lendários. O mesmo serve para as poções de inventor: alquimistas capazes de criar poções contendo magias de alto nível são geralmente grandes mestres, com pouco ou nenhum interesse em comercializar suas descobertas.

Já as engenhocas, são um assunto à parte.

Feitiçaria ou tecnologia?

Poucas habilidades geraram tanta discussão quando as engenhocas, e eu entendo o motivo. Elas até renderam **um episódio inteiro da Casa da Regra**, tentando esclarecer as principais dúvidas de jogadores e mestres confusos.

A primeira grande regra vem do próprio texto do Cassaro: engenhocas devem ser encaradas como habilidades, como "superpoderes" do personagem, não sob uma ótica científica.

Pense em personagens de quadrinhos, games ou séries, com poderes muito parecidos, mas com explicações totalmente distintas e igualmente sem sentido: um soro que transforma a pele em aço, um enxame de golens minúsculos e um conjunto de placas de metal magnetizadas que cobrem o corpo do personagem automaticamente podem ser todos efeitos que simulam a magia *Pele de Pedra*, mas se utilizando de conceitos de ciência fantástica totalmente diferentes.

Para facilitar a compreensão desses efeitos visuais e sua tradução em regras, vamos primeiro falar sobre o que as engenhocas **não são**.

Engenhocas não são mágicas

Apesar do funcionamento padrão de uma engenhoca ser emular os efeitos de uma magia, a habilidade em si não é uma habilidade mágica, explicadas na página 32 do livro básico.

Isso significa que as engenhocas não interagem com efeitos que afetam exclusivamente magias, como o poder Acelerar Magia, resistência à magia ou um *Campo Antimagia*.

A única exceção, como explicitado nas regras, é que um efeito impede o personagem especificamente de lançar magias, também impede o inventor de ativar suas engenhocas.

A parte mais complicada talvez esteja no fato de que engenhocas seguem as regras de magia para "custos e limitações". Essencialmente isso significa que a magia emulada pela engenhoca precisa seguir as regras de alcance, efeito, duração, testes de resistência e custos especiais, e são considerados magias para determinar as regras de acúmulo de bônus. Entretanto, é importante ressaltar que o efeito gerado também não é considerado mágico: isso quer dizer que o dano de um "canhão de *Bola de Fogo*" não afetará criaturas incorpóreas nem irá curar um golem com espírito elemental do fogo!

Ainda assim, mesmo não sendo efetivamente um efeito mágico, o efeito da engenhoca ainda precisa seguir à risca o

texto descritivo da magia. Ou seja, ao contrário do que foi dito no episódio de *Casa da Regra*, você não pode curar um osteon usando uma engenhoca que simula a magia *Curar Ferimentos*, porque o texto do efeito diz explicitamente *"esta magia causa dano de luz em mortos-vivos"*. Regra é regra, meu caro esqueletinho!

Isso também pode gerar algumas dúvidas como, por exemplo, se uma engenhoca de *Dissipar Magia* pode dissipar o efeito de outra engenhoca. Nesses casos, trate o efeito de forma literal como está no texto da magia: se ele afeta especificamente magias, não afeta engenhocas, mesmo que tenha sido gerado por uma.

Essa regra também serve para efeitos de magias que se anulam. Ativar uma engenhoca de *Luz* resultará em todos os efeitos listados na magia, inclusive anular uma magia *Escuridão*. No entanto, um efeito de *Escuridão* gerado por uma engenhoca nunca será anulado por uma magia de *Luz*, uma vez que o efeito não é mágico. Sim, a ciência é superior à magia em alguns casos.

Engenhocas não são itens

Apesar do descritivo do livro insinuar que as engenhocas podem ser fisicamente comparadas com equipamentos, um canhão de *Bola de Fogo* não é uma arma, um casaco blindado de *Armadura Arcana* não é uma armadura, e um emplasto de *Curar Ferimentos* não é um item alquímico.

Isso de fato não faz muito sentido, confesso, mas como nosso querido **Guilherme Dei Svaldi** disse sabiamente uma vez: RPG não tem sentido, tem regras. As engenhocas têm suas próprias regras sobre fabricação, ativação e limite de quantidade.

Essas características refletem o fato de que engenhocas não podem ser replicadas ou vendidas, e não seguem um "modelo" padrão, como acontece com os demais itens — uma espada longa é sempre uma espada longa em termos de regra, independente de qual ferreiro a produziu.

Nesse quesito, as engenhocas se aproximam muito mais da lógica das habilidades de classe: assim como todos os Golpes Pessoais de guerreiro que tenham o mesmo efeito não são considerados efetivamente o mesmo golpe, uma engenhoca contendo a mesma magia pode ter qualquer formato ou conceito que o jogador achar que combina melhor com o personagem.

Fabricando Engenhocas

As regras de fabricação de itens no livro básico de T20 usam o preço de venda de um item como base para determinar o tempo que um personagem leva para fabricar um item. No entanto, como calcular o preço de algo que não pode ser vendido?

Uma alternativa é considerar o custo da engenhoca como base para o cálculo de tempo. Isso deixa engenhocas de 1° a 4° círculo no patamar um mês de produção (ou uma semana com o redutor de –5 para acelerar o processo) e apenas engenhocas poderosíssimas de 5° círculo com tempo de um a três meses. Esse intervalo não é muito longo mas também não fere a lógica original da habilidade.

Grupos que preferem um jogo mais ágil e menos detalhado podem facilitar um pouco a vida do jogador optando por usar uma regra alternativa: o inventor pode construir uma nova engenhoca toda vez que ganhar acesso à um novo círculo de magia — efetivamente no 6°, 10°, 14° e 18° níveis — ignorando o tempo de fabricação, mas ainda arcando com os custos normalmente.

Dessa forma o jogo fica um pouco mais dinâmico e com menos cálculos e números para rastrear, tanto para o jogador como para o mestre, que fica mais livre para ditar o ritmo de passagem de tempo no mundo de jogo.

Mas cuidado com abusos: um inventor cheio de engenhocas poderosas pode ferir o balanceamento da habilidade, mesmo que você não use a regra alternativa *Mantendo uma Coleção* apresentada no final desse texto.

Dessa maneira os jogadores ficam mais livres para desenhar suas engenhocas sem se preocupar com peculiaridades como tipo de item, proficiências, peso ou tamanho, o que seria apenas um impeditivo chato e enfadonho.

Essas medidas foram tomadas por conta de balanceamento, pois seria extremamente frustrante para um jogador ter suas engenhocas sempre roubadas ou destruídas por inimigos.

Em situações em que a destruição ou roubo de uma engenhoca for gerar um drama necessário à história, você pode tomar emprestado a regra de Aliados Vulneráveis (*Tormenta20*, pág. 248).

Em cenas assim, peça para que o dono da engenhoca teste sua sorte num dado: use 1d6 para engenhocas com magias de 1° círculo, 1d8 para 2° círculo, 1d10 para 3° círculo, 1d12 para 4° círculo e 1d20 para 5°. Um resultado 1 no dado significa que a engenhoca pode ser roubada ou mesmo quebrada (tratada efetivamente como enguiçada).

No entanto, usar essa regra como padrão é desaconselhável, pois pode estragar a diversão do jogador que escolheu ser um inventor, tornando sua vida desnecessariamente complicada.

Regras alternativas para engenhocas

Levando em consideração algumas situações inusitadas que jogadores têm encontrado em suas mesas quando utilizam engenhocas, aqui estão algumas regras alternativas que podem servir como um norte para ajudar a facilitar a vida de inventores e mestres sem muita familiaridade com a ciência maluca de Arton.

Mantendo uma coleção

O limite de engenhocas que um personagem pode ter ao mesmo tempo é baseado em seu modificador de Inteligência. Isso quer dizer que, no mínimo, um inventor terá três engenhocas à sua disposição, levando em consideração o pré-requisito de Int 17 para o poder.

O que acontece então se ele quiser fabricar uma quarta engenhoca com o personagem? Ele precisa descartar uma das engenhocas antigas?

Uma forma de lidar com essa situação é enxergar esse limite como um número máximo de engenhocas ativas, e não o total de engenhocas que o inventor pode efetivamente possuir.

Podemos equiparar essa habilidade com as magias do mago: o inventor teria uma coleção de dispositivos, mas só poderá "preparar" um número limitado de engenhocas para deixar disponíveis.

Assim, um inventor pode manter uma lista de engenhocas já fabricadas e, a cada descanso, escolher quais delas vão receber manutenção e estar prontas para serem ativadas quando necessário.

Essa regra alternativa deixa o engenhoqueiro mais divertido de ser utilizado em jogo, além de dar uma explicação mais razoável para o que acontece com as engenhocas que ele desenvolve ao longo de sua carreira de aventureiro.

Reciclando engenhocas

Ao contrário de outros itens fabricados com a perícia Ofício, engenhocas não podem ser vendidas, mas seria legal poder se desfazer delas sem simplesmente descartá-las por aí.

Se o mestre permitir, o jogador pode reciclar suas engenhocas já construídas para usar suas partes e peças na fabricação de uma engenhoca nova. No entanto, para evitar abusos, vamos colocar algumas restrições.

Desmontar uma engenhoca é um teste de Ofício (engenhoqueiro) com a mesma CD de fabricação da engenhoca escolhida, e tempo de trabalho reduzido para um dia por círculo da magia que a engenhoca simula.

Por exemplo, desmontar uma engenhoca de 2° círculo (T$ 300) requer um teste CD 23 e dois dias de trabalho. Se passar no teste, o personagem recebe partes de engenhoca que podem ser usadas como matéria prima no valor igual a metade do valor de fabricação da engenhoca desmontada — no caso, T$ 150.

Mas, como nem tudo é fácil na vida de aventureiro, falhar nesse teste deixa a engenhoca com a condição enguiçada, e falhar por 10 ou mais arruína completamente a peça, transformando-a em uma pilha de sucata inútil!

FELIPE DELLA CORTE

Monster Chefe

Monstruosidades cozidas na pressão

por Felipe Della Corte, Rafael Dei Svaldi, Marcelo Cassaro e J.M. Trevisan

arte: Enrico Tomasetti

O *Monster Chefe* retornou à programação de lives da Jambô, e agora, com a meta em dia, também às páginas da *Dragão Brasil*!

A receita de hoje é uma aberração subterrânea de nome poético, mas que os marinheiros e piratas insistem em chamar de Râncora...

Algo diferente na ficha?

Se você notar algo de estranho nas estatísticas a seguir, não se preocupe: você não foi pego pela insanidade da Tormenta.

Estamos trabalhando em evoluir as regras de criaturas para deixar o trabalho do mestre mais simples e os desafios mais divertidos. Isso é parte do desenvolvimento do vindouro *Ameaças de Arton*.

A próxima edição da *Dragão Brasil* trará uma matéria completa sobre isso!

Ossos Afogados — ND 10

Coisas ruins acontecem com boas pessoas. Mesmo o mais valoroso paladino da justiça não está livre de tropeçar de um penhasco e ter um fim indigno, mas algumas histórias tem desfechos ainda piores.

O jovem e bem-humorado inventor Yves Voscoust era fascinado pelas histórias do mar profundo, e seu maior sonho era ser capaz de explorar os reinos das sereias e do Grande Oceano. Passou anos trabalhando em sua armadura submarina, que permitiria a um humano sobreviver no fundo do mar por tempo indefinido, criada com uma série de objetos estranhos em combinações confusas.

No dia de seu grande teste, o professor Voscoust estava cercado de amigos, colegas de ofício e capitães de embarcações pesqueiras, que acompanharam de perto os anos de pesquisa para a criação da armadura. No entanto, depois que Yves entrou no mar, apenas o silêncio seguiu. Vários dias se passaram sem notícias do inventor, para tristeza da comunidade local. Um rito de homenagem foi organizado, e uma prece proferida à Thyatis de forma ingênua diante de uma fogueira acabou por selar o destino de todos:

"Que sua alma siga perseguindo seu sonho".

No dia seguinte, uma embarcação foi atacada por uma criatura nefasta. O único sobrevivente afirmou ter visto um corpo vagamente humanoide, com mais de dois metros de altura! Alogo como uma estátua feita de destroços e sucata amassada, que brandia uma âncora enorme com facilidade e fúria, arrastava barco e marujos para o fundo, devorando ambos em uma fome infinita. O pescador jura ter visto um rosto em decomposição dentro de uma espécie de elmo transparente que fazia as vezes da cabeça da coisa, congelado em uma expressão de terror e agonia.

Batizada de "Ossos Afogados" mas também apelidada de "Râncora" por alguns, a criatura já foi avistada em diversas praias do Mar Negro. Ela ataca sem ser provocada e parece estar sempre em busca de assimilar partes diferentes de embarcações e criaturas.

Alguns afirmam que a alma de Yves Voscoust ainda está presa na armadura, procurando maneiras de concluir seu objetivo. Outros dizem que a armadura em si foi amaldiçoada pelo Grande Oceano, servindo como um aviso para os habitantes da terra que ousarem invadir seu domínio.

Construto 10, Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +11, visão no escuro

Defesa 29, **Fort** +15, **Ref** +11, **Von** +13, imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono, trevas e veneno, resistência a dano 5

Pontos de Vida 350

Deslocamento 6m (4q), natação 6m (4q)

Corpo a Corpo 2 âncora odiosa +28 (2d6+17, x3, impacto).

À Distância âncora odiosa +20 (2d6+12, x3, alcance médio, impacto).

Agarrar Aprimorado (Livre) Quando o Ossos Afogados acerta um ataque de âncora odiosa, pode usar a manobra agarrar (bônus +28). Se agarrar uma criatura com um ataque à distância, o Ossos Afogados pode gastar uma ação de movimento para trazê-la para perto de si.

Âncora Odiosa O Ossos Afogados empunha uma grande âncora impregnada com seu ódio e rancor. Ela conta como uma arma mágica que ignora 10 pontos de resistência a dano e causa dano dobrado contra objetos.

A âncora é presa ao braço do Ossos Afogados por uma corrente igualmente amaldiçoada de 30 metros. Ele recebe +5 em testes para resistir a ser desarmado e, se arremessar a âncora, pode recuperá-la como uma ação livre.

Assimilar Armas (Reação) Sempre que uma criatura ataca o Ossos Afogados em corpo a corpo e erra o ataque por 5 ou mais, ele pode tentar desarmar o atacante. Se conseguir, o Ossos Afogados assimila a arma da criatura e recupera 10 pontos de vida, mas passa a não poder mais usar essa habilidade até o final de seu próximo turno. Uma arma assimilada pode ser recuperada com uma manobra desarmar (o Ossos Afogados recebe +10 no teste para resistir). Se o Ossos Afogados for reduzido a 0 PV, as armas assimiladas têm uma chance de serem destruídas. A chance é de 50% para armas normais, 25% para superiores e 10% para mágicas.

Engolfar (Padrão) Se o Ossos Afogados começar seu turno adjacente a uma criatura Média ou menor que ele esteja agarrando, poderá fazer um novo teste de agarrar contra ela. Se vencer, engolfa a criatura, que passa a "vestir" o Ossos Afogados. Uma criatura engolfada fica paralisada e sofre 4d8 pontos de dano de trevas no início de cada turno do Ossos Afogados, que recupera PVs iguais à metade do dano de trevas causado desta forma. No início de seu turno, a criatura engolfada pode fazer um teste de Vontade (CD 21). Se passar, se liberta. Ela também pode ser libertada por um ataque que cause 30 pontos de dano ou mais ao Ossos Afogados. O Ossos Afogados só pode engolfar uma criatura por vez.

Indestrutível Reduzir o Ossos Afogados a 0 pontos de vida não é suficiente para destruí-lo. Para colocar um fim à maldição da criatura, é necessário realizar um ritual que exige os restos do Ossos Afogados, componentes no valor de T$ 1000 e o lançamento de uma magia *Banimento*. Se o ritual não for executado em 24 horas, o Ossos Afogados ressurgirá a partir de seus restos mortais.

For 25, Des 11, Con 18, Int 2, Sab 14, Car 5

Perícias Atletismo +18 (+23 em ambientes aquáticos).

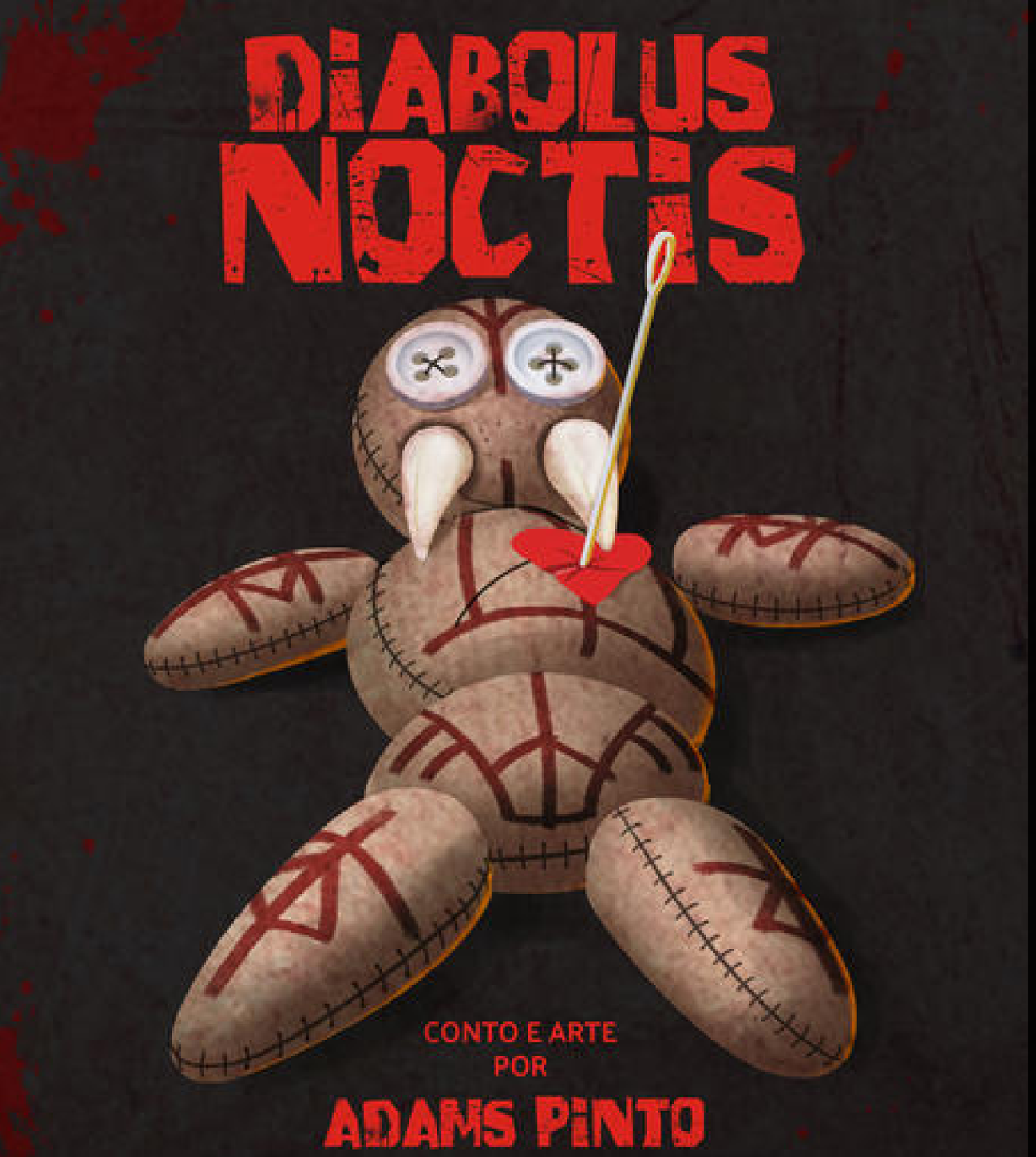
Tesouro O metal da âncora odiosa pode ser usado como matéria prima para até três itens mágicos. O custo em PM para fabricar cada um destes itens é reduzido em 1 (podendo chegar a 0).

LEIA A TORMENTA.

CRÔNICAS DA TORMENTA - VOLUME 3 É UMA ANTOLOGIA DE 19 CONTOS EM ARTON - O MUNDO DE *TORMENTA20*, O MAIOR RPG DO BRASIL, E UM LUGAR DE AVENTURAS GRANDIOSAS, ATOS HEROICOS E CRIATURAS FANTÁSTICAS.

JAMBOEDITORA.COM.BR

CASSARO AWANO
holy avenger
PALADINA
MERCENÁRIO
Fran Briggs
Anna Giovannini
ATALHA DOS
MUNDOS
LEDD
MARCELO CASSARO • ERICA AW
HOLY AVENG
EDIÇÃO DEFI
PLANETA
LADCASTER • OLIVEIR
VOCÊ DISSE...
MANGÁ?
É com a gente mesmo!
A Jambô tem uma seleção incrível de
mangás à espera de aventureiros!
Comece já a sua jornada!
JAMBOEDITORA.COM.BR



Ali podia-se enxergar um rasgo enorme e seco na área que ladeava o terreno, no qual, em tempos pregressos, reinava uma lagoa repleta de peixes-dourados, piaparas, pintados, algas e caramujos.

Hoje, o que restava era uma poça solitária do tamanho da palma de uma mão, cintilando o reflexo da lua como prata no chão. Uma noite melancólica que evidenciava o presente, a desbotar as cores do passado.

Em dado momento, o chirriar preponderante dos caborés foi atravessado por pés que calçavam chinelos surrados e pisoteavam a terra rachada do sertão.

— Só pode ser aqui. — Um menino preto, com cerca de oito anos de idade, cabelos crespos, trajes puídos e visivelmente amedrontado, travou o passo diante de um portão de ferro que, curiosamente, defendia uma igreja.

— É aqui sim — confirmou um segundo menino, um caboclinho engomado que calçava sapatos decentes, meias longas e vestia uma farda da escola católica recém-fundada na região. De pele alva e com um pouco mais de idade, possuía um semblante sereno.

A edificação diante daqueles dois era opulenta e, de certa forma, assustadora. O sofrimento estampado nas esculturas sacras, os vitrais reluzentes e as torres agudas pareciam prestes a desabar sobre suas cabeças.

A criança mais velha sacou algo enrolado em um pano úmido e entregou para o outro, dizendo:

— Toma isso aqui e atira por cima da cerca. O mais longe que conseguir.

Mãos trêmulas apanharam o conteúdo.

— Mas o que é isso?

Uma puxada no tecido revelou as patas de uma ave abatida.

— É só uma galinha morta.

— Ugh! Que nojo! — O menino mais novo cuspiu no chão. — Por que diacho uma galinha morta?

Um sopro impaciente empurrou a resposta:

— Porque um amigo me disse que o padre costuma soltar os cachorros depois que fecha as portas.

Uma expressão de admiração espontânea nasceu no rosto do menino menor:

— Pela Santa Rita! Você é esperto, Melqui!

Apesar do entusiasmo, o elogio foi respondido com frieza:

— Você também é, Pedro. Mas — arqueou uma sobrancelha — ainda é muito menino.

— Como é? — rangeu o outro, em tom desafiador. — Muito menino? Pois olha esse arremesso aqui!

Ao fim da queixa, correu até o extremo do gradeado, jogou a isca com um asco risível e retornou, ofegante, até o amigo. Pouco tempo depois, atentos, vislumbraram através das grades os três vultos que cortaram velozes as roseiras e abocanharam a comida entre grunhidos e latidos.

— Pronto. É agora — sussurrou Melqui, escalando as grades do portão com a agilidade digna de um moleque arteiro.

— Espera por mim! — Pedro alcançou o topo com menor desenvoltura, mas, ainda assim, conseguiu passar o corpo por sobre as lanças pontiagudas que adornavam a entrada.

Correndo na ponta dos pés, ambos chegaram até a lateral da igreja, aparentemente despercebidos. Permaneceram ocultos e imóveis na penumbra até que o

mais velho apontou para uma janela ao lado de um vitral em cruz, que ficava a quase a seis metros do chão.

— A entrada é ali. — Melqui sinalizou, convicto.

— É muito alto — Pedro arfou. — Se eu cair, vou me lascar todo.

— Também vai se os cachorros escutarem essa sua choradeira. — O garoto enfiou as mãos nos cobogós, escalou até onde era possível e saltou para o peitoril na abertura. — Vem! — Convidou com a cabeça.

A hesitação que travava os músculos de Pedro sumiu no exato instante que o vento uivou em seus ouvidos. Foi o suficiente para que repetisse os movimentos do amigo com afinco.

No alto, a janela abriu com facilidade. Um empurrão mínimo, e os dois meninos entraram e desceram até um dos bancos de madeira enfileirados no salão paroquial.

O interior do prédio guardava aspectos ainda mais macabros; os feixes lunares que invadiam o lugar através das cavidades das janelas e vitrais geravam contrastes bruscos entre luz e sombra, e todos os santos — até mesmo a figura de Jesus crucificado — voltavam olhares inquisidores à dupla.

— Eu q-quero ir embora… — Rastejou Pedro, assustado com as figuras. — Tô com medo.

A cabeça de Melqui emergiu por trás do encosto da cadeira e, ao se certificar de que o local estava vazio, o garoto limpou o terninho, corrigiu a postura e disse:

— Calma! Só vamos embora daqui quando eu encontrar o que nós viemos buscar.

O amigo também se ergueu.

— E o que nós viemos buscar?

— Huuumm… — Ele coçou a cabeça. — Uma caixa de madeira do tamanho de um braço, mais ou menos.

Então, eles iniciaram a busca — investigaram debaixo das cadeiras, reviraram o altar, sacolejaram as cortinas, socaram as paredes em busca de alguma superfície oca —, mas nada foi localizado. Contudo, faltava sondar um cômodo anexo, onde habitualmente eram armazenadas as batinas, cálices e outros materiais de apoio à celebração da missa. A porta estava entreaberta, mas a fenda umbrosa que exibia não era nada convidativa.

— E se o padre estiver aí? — A ansiedade de Pedro crescia a cada segundo e se manifestava em um roer de unhas incontrolável.

— Ele não tá aí.

— E como você sabe?

Melqui bufou.

— Porque a mesma pessoa que me avisou sobre os cachorros, também disse que a janela estava com defeito e que o padre sempre dorme na casa da irmã dele, perto do Centro.

O sorriso de Pedro cintilou.

— Seus amigos são muito espertos, Melqui!

A curva nos lábios, porém, não foi replicada.

— Eu não tenho amigos — ele respondeu de pronto, mas logo depois se corrigiu: — Só… você é o mais próximo do que posso chamar de amigo.

Houve um silêncio momentâneo e uma troca de olhares na qual eles se harmonizaram sem qualquer vocalização. Depois, em uma ação sincronizada e brusca, empurraram a porta e adentaram o compartimento.

Com o nervosismo tinindo num primeiro instante, deram de cara apenas com um armário aberto e uma casula sacerdotal pendurada em seu interior, além de sapatos e alguns objetos pessoais sobre uma penteadeira.

No entanto, logo a apreensão deu espaço à euforia.

— Olha! A caixa deve ser essa! — Pedro, mais atento, percebeu o volume na base do guarda-roupa, sob a seda da veste litúrgica.

As mãos afobadas arrastaram o objeto até o piso, e ainda que estivessem em um ambiente mal iluminado, se podia enxergar, na tampa, um símbolo de origem desconhecida: a gravura de uma rosa negra cercada por escritos cuneiformes igualmente singulares.

O que nenhum dos dois conseguiu detectar foi a presença de um homem oculto no espaço entre a porta recém-empurrada e a parede. Um rosto engelhado e cheio de cólera emergiu da escuridão e ganhou contornos mais visíveis quando banhado pela lua que penetrava a sala através das persianas. Porém, foi o brilho de um machado nas mãos do desconhecido que roubou a atenção de Melqui no momento derradeiro.

— Cuidado!

A lâmina desceu com o peso da ira sobre Pedro, mas um empurrão do amigo o salvou por pouco.

Com um gemido abafado, Melqui agarrou a própria mão ensanguentada no lugar onde antes estavam o dedo mindinho e o anelar. Atônito, viu o algoz em sua totalidade: o padre — um velho encurvado e sisudo, com uma careca lustrosa e o nariz adunco. A batina justa, o clérgima apertando o pescoço e um crucifixo vistoso caído sobre o peito completavam a visão aterradora. Mas o que chamava mesmo a atenção era a arma de corte, grande até para alguém de sua estatura.

Mas, antes que desferisse o segundo e mortal golpe, o idoso foi pego de surpresa pelo choque da madeira da porta contra seu corpo. Uma ação rápida de Pedro, que agarrou o colega e gritou:

— CORREEEEEE!

Ambos saíram aos solavancos em direção às fileiras de bancos, ao passo que o padre seguia em seu encalço com passos comedidos, balbuciando palavras carregadas de ódio em notório latim.

Por sua vez, os garotos chisparam em fuga e se acobertaram no fundo da igreja, onde a luz era praticamente nula. Melqui se abaixou e engoliu um grunhido da dor ao mesmo tempo em que Pedro chorava e fungava alto, tentando erguer a trava da porta sem sucesso.

A vociferação do agressor tomou o ambiente e ele optou por caçar Melqui em vez do ruidoso Pedro, que rastejou aos soluços na direção oposta.

As passadas do padre cessaram próximo ao garoto ferido, escondido atrás do penúltimo banco da fila. Então, quando o jovem colocou a agonia em segundo plano e resolveu procurar seu opositor, enxergou de relance apenas o fio da lâmina passando rente à sua orelha em um golpe severo que rachou o porcelanato do piso no mesmo instante.

Melqui havia perdido tanto sangue que, ao se levantar para fugir, sentiu uma fraqueza repentina e a vista escurecer por completo. Logo, uma mão firme o ergueu pelos cabelos; o couro cabeludo ardeu, mas ele não teve tempo de gritar, pois uma pancada o derrubou no chão. Porém, o golpe havia sido na cabeça do padre, que o largou e caiu zonzo, de joelhos. Por trás do ancião, Pedro girava um incensório.

O garoto mais velho esboçou um sorriso desbotado, com admiração pela atitude do amigo.

— Eu disse que você era esperto.

A resposta do outro se resumiu a um aceno de cabeça hesitante.

— *Diabolus noctis!* — Com o dedo em riste a condenar Melqui, o sacerdote

cortou o elogio, embora mal tivesse forças para erguer o olhar. — Você nunca vai conseguir recuperar… todas as… — Um lapso de consciência causada pela dor o impediu de finalizar a frase.

Eis que, ao ouvir o que fora esbravejado, Melqui se recompôs e cambaleou até seu adversário. A língua estalou com aquela sede familiar, a empolgação que precedia o momento que estava por vir. A aparência outrora cheia de viço havia se transmutado noutra coisa. Agora, ele era uma pequena criatura pálida cujo branco dos olhos se tornara vermelho, com um sorriso macabro nos lábios lívidos e um par de caninos pontiagudos crescendo à vista de todos.

— *DIABOLUS NOCTIS!* — O sacerdote praguejou uma última vez, antes de ser abocanhado na altura da jugular.

O menino se atracou com uma voracidade animalesca no pescoço do padre durante todo o tempo em que sugou o sangue dele. Pedro abaixou os olhos e, apavorado, recuou para as sombras.

— Não vou olhar. Não vou olhar. Não vou olhar. Não vou olhar. Não vou olhar.

* * *

A lua reinava absoluta no céu negro entre incontáveis estrelas como o olho de Deus a presenciar os pecados na Terra. Fartos, os caborés retornavam aos seus poleiros após banquetearem-se com pequenos répteis e pássaros desavisados. O amanhecer aconteceria em poucas horas.

No altar, Melqui e Pedro se preparavam para abandonar a igreja, o corpo do padre morto e seco no piso e as marcas da batalha tal qual cicatrizes na construção. A aparência vampiresca do garoto mais velho o havia abandonado e agora ele estava

mais corado do que no início da noite. Usava uma chave de fenda que encontrara sob o púlpito para abrir a famigerada caixa.

— Me ajuda aqui, Pedro!

O outro menino, ainda abalado e vacilante, aceitou cooperar e forçar a tranca.

— O que tem aí dentro?

Então veio o som de algo rachando. Melqui abriu a tampa com violência, e os olhos de Pedro quase saltaram das órbitas ao ver o conteúdo: um braço humano amputado, provavelmente adulto, em perfeito estado de conservação.

— Esse é o braço esquerdo do meu criador — Melqui explicou com indignação na fala — e os outros seis pedaços dele estão espalhados pelo sertão, protegidos por outros caçadores perigosos — completou, olhando de canto para o adversário abatido.

— Ai, minha Santa Rita! — Pedro pôs as mãos sobre a cabeça.

— Então, meu amigo, nós vamos atrás das outras partes para uni-las… e trazer meu mestre de volta!

A *Breves Jornadas* oferece aventuras completas de *Tormenta20*, de forma rápida e descomplicada, com tudo o que você precisa ao alcance das mãos. Fichas específicas são fornecidas, enquanto estatísticas presentes no livro básico terão indicadas a página em que se encontram.

O objetivo é fazer com que mestres tenham um ponto de partida eficiente para se divertir por uma tarde ou até começar uma campanha. A aventura de hoje se chama *A Última Marcha*!

Introdução

A Guerra Artoniana deixou marcas severas. Desde o fim do conflito, o mundo tenta se recuperar. Em campos de batalha deturpados pelo ódio, colunas fantasmagóricas de soldados esquecidos vagam a esmo. Esses espíritos amaldiçoados não encontraram descanso, presos neste plano pela tristeza, raiva ou, ainda, por um inabalável senso de dever. Às vezes, a providência divina os conduz até familiares e amigos, quando finalmente podem encontrar alento. Outras vezes, no entanto, surgem diante de desafetos do passado para saciar sua sede de vingança.

Os que desertaram, não raro, são assombrados. Muitos vivem em fuga, temendo serem descobertos pelas autoridades. Outros procuram maneiras de se redimir ante aos mortais ou aos deuses, tentando aplacar a culpa que lhes consome pela lembrança das vozes dos companheiros abandonados à própria sorte.

Resumo da aventura

A Última Marcha é uma breve jornada, ou seja, é pensada para uma sessão única, mas pode ser usada como parte de uma campanha. É feita para um grupo de 1° ou 2° nível em *Tormenta20*.

Durante uma jornada pelos ermos, os personagens são atacados por um pequeno grupo de soldados mortos-vivos. Receberão a ajuda de uma veterana da Guerra Artoniana, que os levará até sua casa, nas proximidades. Lá, contará que é uma desertora, que a coluna dos mortos que viram era sua antiga tropa, e que eles estão a caminho.

Seu apelo é simples: que defendam sua família. Em troca disso, oferece as posses que guardou de seu tempo de fronte. Neste momento, o grupo deve ajudar a preparar a casa, de todas formas possíveis, para resistir ao ataque que virá à noite. Finalmente, o confronto chegará a seu ápice quando o antigo comandante, agora um terrível morto-vivo, invadir o lugar. Caso sobrevivam à noite, as almas atormentadas encontrarão paz. Entretanto, caso não consigam...

Cena 1 – Exército das Trevas

O grupo está acampando em uma floresta densa, talvez no caminho de uma primeira aventura, ou quem sabe em busca de uma presa, quando escutam algo:

Vocês ouvem o som ritmado de uma marcha: um batalhão está cruzando a floresta a pé. Porém, olhando com mais atenção, notam que se trata de um bando de mortos-vivos, ainda usando seus uniformes de guerra. À frente da coluna está uma figura usando uma armadura pesada e, no lugar da cabeça, há chamas azuladas. Mesmo sem olhos, ele parece observar os arredores.

Personagens com origem Soldado, ou treinados em perícias como Conhecimento e Guerra, reconhecem que estes mortos carregam as cores do Exército do Reinado. O personagem com maior Furtividade deve rolar um teste contra o comandante da horda, que possui Percepção +8 (ou contra uma CD 18, para simplificar). Caso falhe no teste, alguns desses soldados mortos irão na direção dos personagens e atacarão.

Criaturas Zumbis x6 (*Tormenta20*, p. 285).

Estes zumbis portam espadas longas enferrujadas, fornecendo a eles um ataque corpo a corpo Espada Longa +6 (1d8+3, 19), mas, se forem desarmados ou agarrados, ainda usarão seu ataque de mordida. Eles vestem armaduras de couro batido gastas e possuem Defesa 12. Diferente de zumbis normais, talvez por suas memórias póstumas, usam manobras de combate e flanqueam seus alvos. O combate ocorre normalmente. Caso algum dos aventureiros seja levado a 0 PV, ou restem apenas 2 mortos-vivos, uma figura misteriosa aparece. Ela arremessa frascos de água benta contra os inimigos restantes, que são automaticamente destruídos. Removendo o capuz, apresenta-se uma mulher durona que diz aos personagens:

Venham comigo se quiserem viver!

Cena 2 – O Segredo da Cabana

Esta mulher possui ombros retos, postura de combatente e diversas cicatrizes. As roupas são simples, do tipo usado por fazendeiros. Destoando, está com uma espada de altíssima qualidade, que se revela, com um teste de Conhecimento, Guerra ou Ofício (Armeiro) CD 15, sendo do tipo presenteada a oficiais do Exército do Reinado. A mulher misteriosa dirá aos personagens que seu nome é Sheilla enquanto os leva até sua fazenda. Quando chegarem a propriedade, o grupo verá o seguinte:

As últimas luzes do dia começam a desaparecer no horizonte, banhando a extensão da fazenda com tons alaranjados. Os campos estão cobertos de abóboras, grandes como rodas de carroça, prontas para serem colhidas. Ao fundo, há uma cabana simples, porém de paredes nitidamente firmes. No pórtico, um homem sentado em uma cadeira de balanço entoa uma canção de ninar para um bebê. Quando ele percebe as pessoas vindo, acena. Sheilla abraça o homem e pergunta: Onde estão os outros dois?

Nesse momento, duas crianças pequenas abrem a porta e correm até que ela os abraça, mas adverte que já disse para eles ficarem dentro da casa. Mia e Wilhelm, filhos de Sheilla, ficam curiosos sobre os visitantes, mas obedecem à mãe. Seymor, o homem com o bebê no colo, é apresentado como o marido, e ele diz que vai buscar algo na cozinha para servir aos aventureiros.

Quando fica a sós com os personagens, Sheilla pede para se sentarem para que ela possa explicar o que está acontecendo:

Eu era uma oficial no Exército do Reinado durante a guerra. O batalhão do qual eu fazia parte combatia na linha de frente contra os Puristas. Porém, depois de muitas batalhas, por medo da morte, eu... desertei. Fugi para o mais longe possível e reconstruí minha vida. Até que comecei a ter esse pesadelo, e hoje sei que aquela era minha companhia, vindo me buscar por tê-los abandonado.

Ela leva uma vida simples, tenta ajudar todos que pode nas redondezas, mas não possui muito. O pedido que faz ao grupo é genuíno, pois deseja apenas proteger a sua família, mas sabe que sozinha não

será possível. Tudo que tem para oferecer são T$ 500, fruto da venda de seus equipamentos, da produção da fazenda, e de sua espada, uma relíquia do seu tempo no Exército (uma espada longa pungente).

Opcionalmente, se ainda assim não quiserem ajudar e resolverem partir, no caminho, os personagens serão atacados por 3 Falanges (*Tormenta20*, p. 283). Dê a eles a opção de fugir deste combate e voltar à Cabana, porém sem a preparação da Cena 3.

Cena 3 – Sobrevivendo à Noite

Sheilla explica que existem algumas tarefas que podem ser feitas para melhorar as defesas da casa. O grupo tem duas horas, nas quais cada personagem deve fazer uma das ações abaixo, cada uma levando uma hora para ser completada. Não existe limite de quantas vezes as ações abaixo podem ser feitas.

Encontrar Provisões (Sobrevivência, Investigação, Percepção CD 10): coletando folhas, preparando poções ou só vasculhando a casa, o personagem encontra um item útil. Escolha 1 Item Alquímico e adicione às Provisões.

Montar Barricada (For CD 10): esta ação adiciona +5 Pontos de Vida à Cabana. Se um personagem for bem-sucedido nesta ação duas vezes, ela concede RD 5 (não cumulativo) em vez dos PV extras.

Planejar Estratégias (Guerra, Misticismo, Religião CD 15): através da análise do terreno ou de experiências passadas com mortos-vivos, o personagem encontra uma vantagem. Durante o Perigo Complexo (Cena 4), ele poderá rolar novamente 1 teste recém realizado para cada sucesso nesta ação.

Preparar Armadilhas (Sobrevivência, Guerra CD 15): esta armadilha não vai ferir os mortos-vivos, mas atrapalha seu avanço. A cada sucesso nesta ação, todos os personagens do grupo recebem uma ação extra na primeira rodada do Perigo Complexo da Cena 4.

Enquanto se prepara, o grupo será abordado pela família de Sheilla. Mia e Wilhelm desejam ouvir histórias, perguntam se os aventureiros já estiveram em Valkaria e se já viram magia de verdade. Já Seymor diz que o mínimo que pode fazer para ajudar é preparar uma refeição reforçada, e pergunta aos personagens o que gostariam de comer. Deixe o grupo escolher um único item da sessão Alimentação, *Tormenta20*, p. 153, e todos recebem aquele benefício.

Conforme as horas passam, uma névoa sobrenatural começa a se formar. Assim que terminarem as preparações, Sheilla pedirá que entrem. Ela mostrará uma caixa de provisões, contendo 6 Bálsamos Restauradores e 6 Essências de Mana, além dos itens encontrados pelos personagens. O resto da família se esconde no porão, exceto Sheilla, que puxará sua espada dizendo *"Que noite terrível para uma maldição"*.

Pouco depois, o céu está completamente escuro do lado de fora. Além disso, a névoa densa impede ver qualquer coisa ao longe. E nesse momento, precedidos pelo som lúgubre de sua marcha, o batalhão chega à propriedade.

Cena 4 – A Noite dos Mortos-Vivos

Os soldados desencarnados cercam a Cabana, batendo suas espadas enferrujadas contra as paredes, procurando fendas para atacar aqueles no interior. Os aventureiros então devem aproveitar enfrentar de dentro da residência, através de um Perigo Complexo (*Tormenta20*, p.306).

Perigo na Cabana — ND 2

O grupo enfrenta uma imensa horda de mortos-vivos enquanto evitam a destruição da Cabana.

Objetivo: causar o máximo de dano contra a Horda.

Efeito: a Horda possui 100 Pontos de Vida, enquanto a Cabana possui 30 Pontos de Vida (mais qualquer bônus pela ação Montar Barricada, da Cena 3).

A cada rodada, os personagens devem realizar uma das ações abaixo. Ao final da rodada, quando todos personagens já tiverem realizado suas ações, a Cabana sofre 2d8+3 pontos de dano.

Causando até 50 pontos de dano, o combate na Cena 5 ocorre assim como descrito. Causando entre 51 e 99 pontos de dano, remova os 2 Corneteiros Amaldiçoados do combate. E, se conseguirem levar a Horda a 0 Pontos de Vida, além dos 2 Corneteiros a menos, o Comandante Sem Cabeça terá apenas metade de seus Pontos de Vida (para um total de 24 PVs).

Ataque Corpo a Corpo (Luta CD 12): com um sucesso, o personagem causa o dano de um ataque corpo-a-corpo com quaisquer melhorias ou habilidades, mas sofre 1d8+3 de Dano de Corte.

Ataque à Distância (Pontaria CD 12): com um sucesso, o personagem causa metade do dano de um ataque à distância com quaisquer melhorias ou habilidades.

Reforçar Barricada (For CD 10): com um sucesso, a Cabana recupera 5 Pontos de Vida, +5 PVs para cada 5 pontos acima da Dificuldade.

Usar itens ou magias que provocam dano: dano normal, mas efeitos em área provocam 50% a mais de dano.

Sheilla atua como uma Aliada Veterana (em NPCs & Criaturas) durante o Perigo Complexo e durante a Cena 5. Caso a Cabana ou a Horda cheguem a 0 Pontos de Vida, a Cena 5 se inicia.

Cena 5 – A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça

Os sons do lado de fora da cabana parecem cessar, quando a porta da frente é destruída violentamente. Na soleira da porta, vê-se o comandante da tropa de mortos-vivos vestindo uma pesada armadura e as chamas no lugar de sua cabeça. Ele aponta um dedo acusador para Sheilla e uma voz fantasmagórica e crepitante diz: Desertora!

Criaturas. Comandante Sem Cabeça e Corneteiros Amaldiçoados x2 (NPCs & Criaturas).

O Comandante ataca o personagem que está recebendo os benefícios de Sheilla como Aliada. Os Corneteiros movem-se para cantos opostos do ambiente, atraindo os ataques com sua habilidade Cacofonia Infernal.

O combate ocorre normalmente, porém, caso 2 aventureiros fiquem com 0 Pontos de Vida, Sheilla vai dirigir-se ao Comandante:

Pare! Já houve mortes demais por minha causa. Se é a mim que desejam, eu irei com vocês. Ela se vira para o grupo e diz: Digam à minha família que eu os amo muito. E então, é envolvida por chamas azuladas e parte com a horda, desaparecendo com a névoa na noite.

Entretanto, se os personagens derrotarem o Comandante Sem Cabeça, todos os outros mortos-vivos se desfazem. Sheilla olha aliviada para o grupo e diz: Finalmente... acabou.

Epílogo – O Amanhecer

Os primeiros raios de sol começam a despontar no horizonte. A noite terrível finalmente acabou e os personagens sobreviveram para lutar novamente.

Caso Sheilla tenha sobrevivido, ficará eternamente grata, entregando ao grupo o pagamento prometido. Caso não, Seymor honrará a dívida, mesmo estando desolado com a perda de sua parceira.

Marcados por essa experiência, os aventureiros avançam para o 2° nível, com a consciência de que, mesmo tendo chegado ao fim, a guerra continua presente nas vidas artonianas.

NPCs & Criaturas

Sheilla, a desertora

Sheilla nasceu em uma família nobre e desde cedo demonstrou aptidão militar. Poderia ter garantido uma carreira segura no exército, caso uma guerra mundial não a tivesse levado às linhas de frente.

Apesar do seu talento, sucumbiu aos horrores da guerra, e, em uma noite enevoada, fugiu. Passando a viver da terra, apaixonou-se pelo jovem fazendeiro Seymor, com quem teve três filhos. Tudo ia bem, até os recentes pesadelos com o antigo pelotão.

Aliada Veterana: Sheilla é uma combatente experiente, fornecendo suporte ofensivo e defensivo. O personagem que ela estiver ajudando recebe +2 na Defesa, testes de ataque e rolagens de dano.

Corneteiros Amaldiçoados ND ¼

Estes cadáveres reanimados eram, em vida, responsáveis por motivar a marcha das tropas. Agora, entretanto, suas cornetas servem apenas para atrair a ira dos vivos.

Morto-vivo 1, médio

Iniciativa +0, **Percepção** +0, visão no escuro

Defesa 12, **Fort** +3, **Ref** +0, **Von** +0, resistência a corte, frio e perfuração 5

Pontos de Vida 6

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Garra +3 (1d4+1).

Cacofonia Infernal (Padrão) Todos os personagens a alcance Curto do corneteiro devem fazer um teste de Vontade (CD 12). Se falharem, devem fazer todo o possível para atacar o Corneteiro nessa rodada.

FOR 12, DES 8, CON 15, INT –, SAB 8, CAR 14

Equipamento Couro batido, corneta.

Tesouro Nenhum.

Comandante Sem Cabeça ND 2

Motivados por um deturpado senso de justiça, este morto-vivo caça e julga aqueles que considera vis.

Morto-vivo 8, médio

Iniciativa +9, **Percepção** +8, visão no escuro

Defesa 20, **Fort** +10, **Ref** +9, **Von** +8, resistência a corte, fogo e perfuração 5, vulnerabilidade a frio

Pontos de Vida 48

Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 8

Corpo a Corpo Montante +13 (2d6+5, 19)

Apavorar (Padrão, 2 PM) O comandante faz um teste de Intimidação oposto pela Vontade de todas as criaturas a escolha dele em Alcance Médio. Criaturas que falhem ficam Abaladas pelo resto da cena; criaturas que falhem por 10 ou mais ficam Apavoradas por 1d4 rodadas e Abaladas pelo resto da cena.

Desprezo pelo Medo O comandante sofre metade do dano de ataques e efeitos de criaturas Abaladas ou Apavoradas.

Gritar Ordens (Livre, 1 PM+) O comandante pode gastar até 4 PM. Até o início do próximo turno dele, todos os aliados em alcance curto recebem um bônus nos testes de perícia igual à quantidade de PM que ele gastou.

For 20, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 16

Perícias Intimidação +11.

Equipamento Meia-armadura, montante.

Tesouro Padrão.

DANIEL DURAN

Lendas do Império de Jade
que tomam forma e
podem ser ameaças
ou transformar
a vida dos
personagens
arte por
Ricardo Mango
texto por
Glauco Lessa
MALDIÇÕES EM TAMU-RA

Não são só as culturas europeia e norte-americana que têm suas histórias sinistras e macabras. A cultura japonesa também é mestra em descrever e contar narrativas com monstros perturbadores e maldições horripilantes.

A cultura pop do Japão está recheada de exemplos: os mangás perturbadores de **Junji Ito**, os clássicos *O Grito*, *O Chamado* e o jogo *Fatal Frame*... a lista é longa. Essa tradição remonta ao próprio folclore do povo, em histórias e contos protagonizadas pelos incompreensíveis *youkai*.

Os *youkai* variam desde criaturas curiosas e até amigáveis a monstruosidades enlouquecedoras, espíritos malignos e metamorfos com más intenções. Esses seres também existem em Tamu-ra. O Império pode ter se reerguido em grande parte, mas os medos continuam os mesmos. Prepare-se para conhecer algumas das histórias mais trágicas e injustas: a de *youkai* que eram pessoas comuns até uma terrível maldição cair sobre suas cabeças.

Mais que lendas

Muitas histórias sinistras rondam o folclore tamuraniano. Aqueles que passaram muito tempo no continente não se esqueceram: é tudo verdade. As mais tristes e assustadoras são as que envolvem pessoas comuns, amaldiçoadas por comportamentos ruins ou até puro azar. Suas vidas nunca mais são as mesmas, tomadas por hábitos nefastos ou aparências monstruosas.

Esses seres normalmente vivem reclusos, já que são vistos como verdadeiras aberrações da natureza e do sobrenatural. Alguns ainda conseguem manter algum tipo de disfarce, mas é muito difícil fazê-lo para sempre. Lamentam pela vida simples que já tiveram enquanto não resistem ao ciclo vicioso de suas atitudes. Por causa de tudo isso, são inúmeras as histórias a respeito de maldições e daqueles que sucumbiram a elas — daquelas que servem para assustar crianças até as que podem acontecer com você.

Suspense no Império

Como mestre, você pode usar as criaturas desta matéria para aventuras de puro combate — mas a maior graça muitas vezes não está na luta. Apenas fazer o monstro terrível aparecer e enfrentar os heróis faz com que o monstro não seja tão terrível assim, no fim das contas...

Muito do medo e do terror que essas criaturas causam está na ignorância e no suspense. Não explique aos jogadores como elas funcionam, faça com que eles tenham que investigar. Quanto menos souberem a respeito delas, melhor. Abuse de momentos em que os personagens sentem um calafrio subir a espinha, mas não sabem explicar o porquê. Esses monstros costumam deixar algum rastro macabro para trás; esses são bons momentos para explorar como os heróis (e os jogadores) se sentem.

Na hora do enfrentamento final, pense bem no cenário. Que tal uma noite enevoada, uma gruta subterrânea? Use a escuridão contra os heróis, aplique as penalidades adequadas. O próprio terreno pode ser desvantajoso, como um pântano cheio de lamaçal e vinhas — seres amaldiçoados tendem a se preparar bem para combates, porque sabem que são perseguidos e tendem a estar em menor número.

Por fim, tente sair do maniqueísmo tedioso. Essas criaturas são monstruosas, sim. Muitas vezes, fazem o que fazem por pura crueldade. Mas já foram seres normais um dia, talvez até benevolentes e aventureiros! Uma criatura amaldiçoada em Tamu-ra é um convite para tornar sua mesa um pouco mais trágica e agridoce, mesmo que os heróis vençam no final.

Talvez seus jogadores até se apiedem e poupem a criatura. Tudo depende de como a maldição e o monstro vão ser apresentados por você.

Maldições para jogadores

As coisas não teriam tanta graça se os jogadores também não pudessem brincar, não é? Por isso, há algumas maldições que eles podem escolher para seus personagens. Muitos gostam de interpretar heróis com falhas, ainda mais quando elas são sobrenaturais. Antes disso, porém, o mestre deve decidir se isso é permitido.

Em termos de regras, deve se considerar o seguinte a respeito de maldições:

- Um personagem só pode sofrer com uma maldição por vez.
- O jogador pode escolher uma maldição durante a criação de personagem, se achar que é condizente com o passado ou os feitos do seu herói antes da campanha começar.
- Durante a campanha, o mestre não pode dar uma maldição a um jogador arbitrariamente, assim como um jogador não pode escolher uma para si quando quiser. Para adquirir uma maldição nesse caso, é necessário que o personagem do jogador quebre um tabu. O tabu é uma condição específica: se tiver acontecido com o personagem, ele está apto a receber a maldição. Embora o jogador possa fazê-lo de propósito porque acha interessante para a história, o critério final é do mestre — inclusive para amaldiçoar o personagem mesmo contra a vontade de seu jogador, *desde que o tabu tenha sido quebrado*.
- Até mesmo uma maldição traz suas vantagens: o jogador pode escolher um dos talentos listados em sua maldição. O personagem ainda deve cumprir os pré-requisitos do talento que receber. Algumas maldições concedem algum benefício menor que não faz parte da escolha de talentos.
- Maldições podem ser removidas pelos jutsus *purificação, restauração de Fuyuan, revitalização de Hyaku-nen* ou *milagre dos ancestrais*, pelo custo normal em PM. Os jutsus adequados são indicados no texto da maldição. Ao ser purificado, o talento vinculado à maldição também se perde no processo.

Vamos a um exemplo: você quer criar um dodomeki ninja para sua nova mesa de *Império de Jade*. Fique à vontade para escolher a raça, basta perguntar ao seu mestre se maldições são permitidas para jogadores. Se a resposta for positiva, anote a maldição do Dodomeki na sua ficha e escolha um dos talentos possíveis. Você pode ser curado a qualquer momento por um dos jutsus listados. Como é um ninja, sua Honra já será baixa, representando bem um típico dodomeki — mas nada lhe impediria de criar um dodomeki samurai, com Honra altíssima. Seria bem desafiador interpretar um guerreiro honrado que sofre de uma maldição que o obriga a roubar.

Mas e se você já está jogando uma mesa e seu personagem já está criado? Primeiro, converse com seu mestre sobre a possibilidade de personagens jogadores sofrerem maldições. Se ele concordar, agora você precisa quebrar o tabu da maldição que deseja para seu personagem. Perceba: você, como jogador, quer a maldição, mas seu personagem provavelmente não quer que isso aconteça. É uma maldição, afinal.

Vai ser bem interessante conduzir seu personagem a comportamentos que o façam quebrar o tabu. O mestre, claro, pode ajudar nisso. A história pode tomar rumos que favoreçam esses acontecimentos. No fim das contas, quando o tabu for quebrado e a maldição se manifestar, será uma tragédia para o seu personagem. Como ele vai se sentir com isso? Será que buscará uma cura imediatamente? Talvez tente conviver com essa nova realidade e até aprenda a gostar dela... Aí é com você!

Se a mesa estiver usando a regra de maldição para PJs e você não quer ser amaldiçoado de jeito nenhum, então tenha muito cuidado... ao quebrar um determinado tabu, o mestre pode decidir que a maldição caiu sobre você!

Por fim, você vai notar que alguns talentos novos listados para algumas dessas maldições já apareceram na *Dragão Brasil 139*. A repetição aqui visa apenas a facilitar a consulta.

Nivelando os NDs

A forma como NDs funcionam em *Império de Jade* e *Tormenta20* é diferente. Como *IdJ* saiu antes, o parâmetro para determinar o ND dos monstros é igual ao de *Tormenta RPG*. Com a nova edição, foi preferível que as fichas a seguir seguissem os critérios de *T20*. Ou seja, um nekomata é bem desafiador para um grupo de nível 2, por ter ND 2.

Se for da sua preferência considerar os monstros pelo mesmo critério de ND do *Império de Jade* e *TRPG*, basta somar 2 ou 3 ao ND apresentado na ficha. No caso do ND fracionado do Dodomeki, use em maior quantidade ou o considere ND 2.

Crime e castigo: os dodomeki

Roubar é um ato extremamente desonrado no Império de Jade. Quando pegos, criminosos são punidos e usados de exemplo para o resto da população, mas é claro que isso não é o bastante para conter o crime em Tamu-ra.

Há pessoas que roubam por necessidade, mas muitas mais que roubam por egoísmo e ganância. O segundo tipo pode acabar amaldiçoado a ser um dodomeki por seus crimes.

Alguém se torna dodomeki quando seus braços começam a crescer de forma desproporcional, junto do surgimento de cem olhos de pássaros em cada membro. Para evitar ser reconhecido como um dodomeki, uma pessoa usa quimonos de mangas muito compridas, de preferência com bastante tecido. Afinal, qualquer um que veja os braços vai saber que o dodomeki é (ou foi) um ladrão inveterado.

Depois de amaldiçoadas, há quem realmente se arrependa dos furtos cometidos, mas a essa altura o hábito já ficou mais forte que a liberdade do dodomeki. Roubar se torna uma compulsão, e quanto mais valioso o objeto ou quanto maior for a quantia de dinheiro, melhor.

As histórias contam que quando são pegos no flagra, dodomeki liberam poderosas labaredas e gases venenosos de sua boca para sobreviver e fugir. Apesar de dodomeki aparecerem nas lendas como garotas adolescentes, uma pessoa que sofra dessa maldição pode ser de qualquer idade, raça humanoide e gênero.

Ninguém sabe exatamente a origem desse mal, já que seu surgimento é espontâneo. Shugenja e shinkan teorizam se a condição não seria uma punição de Hikari, o Cavaleiro da Luz. Não por acaso, é muito comum que devotos de Wang-Ho sofram dessa maldição e até a encarem como bênção.

Rumores

- Um ninja está foragido. A única pista que a guarda local possui são os vários pequenos olhos em seus braços.
- Um dos camponeses da aldeia foi tomado pela maldição, mas jura que nunca roubou ninguém. De fato, nunca houve queixas de furtos no local.
- Um ex-yakuza decidiu abandonar a vida do crime depois de se tornar um dodomeki. No entanto, está sendo perseguido por seus antigos companheiros, que temem uma delação.

Nova Maldição: Dodomeki

Seus braços se alongaram e estão cheios de olhos. Agora, mesmo que não precise roubar, não consegue mais se controlar.

Tabu: você roubou ou furtou, mas não perdeu Honra por isso.

Maldição: sempre que estiver diante de algum item valioso ou grande quantidade de dinheiro, você deve fazer um teste de Vontade (CD 20) para não tentar roubar. Além disso, outras pessoas podem ativamente lhe observar caso esteja escondendo o comprimento ou os olhos dos seus braços. Elas recebem +4 no teste de Percepção contra sua Enganação para notarem que algo está errado.

Talentos possíveis: Abrir Chacra, Chacra Mediano, Dissimular Honra, Mãos Rápidas.

Cura: *restauração de Fuyuan, revitalização de Hyaku-nen, milagre dos ancestrais*.

Estratégia: Dodomeki são avessos ao combate. Gostam de roubar e ir embora. Quando são pegos, normalmente se defendem na intenção de fugir. Confrontos com esses seres costumam se transformar em emocionantes e longas perseguições. Enquanto foge, o dodomeki bafora chamas venenosas, mas ele provavelmente vai se render caso seja cercado e não haja mais chances de escapatória.

Dodomeki — ND 1/2

Humanoide 8, Médio, Desonrado

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +7.

Classe de Armadura: 14

Pontos de Vida: 12.

Pontos de Magia: 5.

Resistências: Fort +1, Ref +3, Von +2.

Deslocamento: 9m.

Habilidades: For 8, Des 14, Con 10, Int 18, Sab 12, Car 14, Hon 7.

Perícias: Diplomacia +8, Enganação +8, Furtividade +8, Ladinagem +8.

Quente e Venenoso (M): um dodomeki gasta 2 PM e solta um bafo em forma de labareda empesteada de gás venenoso, que se espalha ao seu redor. Isso vale como o jutsu *explosão de fogo*, com as seguintes diferenças: o alcance é pessoal, a área é de 3m, o dano é de 3d6 e também é de veneno, além de fogo. Para evitar a bafo-rada, é preciso fazer um teste de Reflexos contra CD 15. Dodomeki não sofrem dano algum por esta habilidade.

Tesouro: dobro.

A maldição das duas bocas

No Chefe de Fase da *Dragão Brasil 150*, a terrível maldição da Futakuchi-onna foi apresentada. A seção já traz os possíveis motivos para o surgimento das mulheres de duas bocas, além da ficha, suas táticas e rumores. Só faltou mesmo a maldição para os personagens jogadores, e aqui está ela!

Nova Maldição: Futakuchi-onna

Você comeu mais do que o necessário, sem deixar nada para os outros. Ou evitou comer mesmo quando precisava, pondo sua aparência à frente da sua saúde. De qualquer forma, sua segunda boca sente cada vez mais fome.

Pré-requisito: sexo feminino.

Tabu: você negou comida a alguém com fome (equivalente a uma violação moderada), mas não perdeu Honra por isso.

Maldição: você só pode comer pela sua segunda boca na sua nuca. Além disso, você não suporta mais de uma hora de fome ou sede, precisando fazer teste de Fortitude de acordo com as regras de fome e sede da página 249 do livro básico. Caso a fome não seja saciada, além do efeito padrão, sua segunda boca começa a gritar de forma estridente.

Talentos possíveis: Agarrar Aprimorado, Arma Natural Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Violência Velada. Além disso, você recebe mordida como arma natural.

Cura: *purificação, restauração de Fuyuan, revitalização de Hyaku-nen, milagre dos ancestrais*.

Novo Talento: Arma Natural Aprimorada (Combate)

Sua arma natural é mais perigosa que o normal.

Pré-requisito: uma ou mais armas naturais.

Benefício: escolha uma arma natural. A arma causa dano como se você fosse uma categoria de tamanho maior.

Especial: uma criatura Colossal com este talento causa o dano como a seguir: mordida, 6d6; garra, ferrão, pancada, tentáculo, 2d10; chifres, pinça, cauda, 4d8.

Rokuro-kubi, a cabeça que flutua

Esta é uma das maldições mais difíceis de compreender. Conta-se histórias de pessoas que, durante a noite, sentem a própria cabeça levitar, separada por alguns metros de pescoço flácido. Sacerdotes do Bushintau especulam que seja uma consequência cármica de realizar um desejo insaciável, mas que só pôde se concretizar uma única vez. A vontade e a melancolia que restam seriam tamanhas que a pessoa se transformaria em um rokuro-kubi. Agora, ao sugar a energia vital de outros seres vivos, o amaldiçoado se satisfaz como se estivesse concretizando novamente seu maior desejo.

A pessoa amaldiçoada está ciente da própria maldição, mas normalmente a esconde, por ser inofensiva em um primeiro momento. No entanto, quando sua cabeça começa a levitar durante a noite, seu desejo se torna tão insaciável que a única forma de aplacá-lo é sugando sutilmente a energia vital de outros seres.

O Rokuro-kubi raramente mata suas vítimas, pois precisa delas e não quer ser descoberto. Mesmo assim, alguma hora já há um grande número de pessoas tendo sua energia vital predada, e o mal-estar espiritual fica evidente.

Rumores

- Uma cabeça levitante foi avistada por cima dos muros de uma pequena cidade. Seu rosto não foi identificado. Desde então, a população tem sentido medo e visto aparições em diversos lugares — algumas talvez nem sejam verdadeiras.
- Um poderoso yakuza é um rokuro-kubi. As pessoas que devem a ele pagam com suas próprias forças vitais… às vezes até com a vida.
- Um castelo tem sofrido de muitas doenças, pragas e mal-estar nos últimos tempos. O shugenja responsável por resolver o problema parece ser, na verdade, a causa. Poucos o veem durante a noite, e ninguém gosta de ficar perto dele por muito tempo. Mas o motivo disso pode ser porque o shugenja é um nezumi.

Nova Maldição: Rokuro-kubi

Você possuía algum desejo sórdido e o realizou, mesmo que mais ninguém saiba. Entretanto, nem isso foi o suficiente. Agora quando você suga energia vital dos outros, sente o mesmo prazer daquele desejo que já não pode realizar mais.

Pré-requisito: personagem de 7° nível.

Tabu: você realizou algum desejo reprovável (equivalente a uma violação severa) que trouxe grande satisfação para você, mas esse desejo era algo impossível de repetir.

Malefício: toda noite, seu pescoço se alonga como uma corda e sua cabeça perde o peso e começa a levitar. Seu Carisma passa a ser 3. Além disso, você precisa passar em um teste de Vontade CD 30. Se falhar, deve se alimentar espiritualmente de algum ser vivo com *drenar forças*.

Talentos possíveis: Dominar Jutsu (Drenar Forças), Jutsu Longínquo, Jutsu Maximizado, Jutsu Sem Mantras. Além disso, você recebe o jutsu *drenar forças*.

Cura: *milagre dos ancestrais*.

Estratégia: Rokuro-kubi evitam confronto a todo custo. Se forem descobertos, tentam enganar, ludibriar e buscar uma rota de fuga o mais rápido possível. Se não tiverem opção, lutam pela própria vida tentando drenar a energia vital de seus inimigos. Como não podem usar essa habilidade muitas vezes, usam apenas a quantidade necessária para ganhar tempo e fugir.

Rokuro-kubi ND 2

Humanoide 7, Médio, Sórdido

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +4.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 49.

Pontos de Magia: 8.

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +4 .

Deslocamento: 9m.

Ataque de toque à Distância: Drenar forças +9 (6d6, trevas; recupera PVs igual metade do dano causado).

Habilidades: For 12, Des 18, Con 14, Int 24, Sab 12, Car 15 (3 na forma de Rokuro-kubi), Hon 5.

Perícias: Atuação +12 (+6 na forma de Rokuro-kubi), Diplomacia +12 (+6 na forma de Rokuro-kubi), Enganação +12 (+6 na forma de Rokurokubi), Furtividade +14, Ladinagem +14.

Cabeça Flutuante: o rokuro-kubi pode usar uma ação livre para mover sua cabeça a até 3m em qualquer direção.

Drenar forças (M): o rokuro-kubi gasta 2 PM e sua ação padrão para fazer um ataque de toque à distância e drenar a energia vital de uma outra criatura a até 9m. Se acertar, o rokuro-kubi causa 6d6 de dano de trevas, e recupera metade do resultado desse dano em PVs.

Tesouro: metade.

Gatos de duas caudas

Os henge têm o privilégio de viver entre a natureza e as outras raças humanoides, mas não de viverem tanto tempo quanto a maioria delas. Para os humanos, é normal que seus animais vivam menos tempo — e, com certeza, gatos comuns não refletem tanto sobre a natureza da própria existência. No entanto, alguns henge sentem essa angústia tão forte quanto seus donos.

Um henge gato sabe como é bem visto pela cultura tamuraniana. São associados à sorte, boas colheitas, casamentos bem-sucedidos e todo tipo de bênção, de acordo com a região. Exatamente por isso, alguns deles não acham justo viver só metade do tempo de um humano comum. São belos, majestosos. Humanos são seres egoístas e egocêntricos. Reivindicam uma honra e um orgulho descabidos enquanto escondem as piores hipocrisias.

Yumeno-hime, a Princesa dos Sonhos, concordava com essa forma de pensar de alguns henge felinos. Aos henge que quisessem viver por séculos (ainda mais que os humanos!), ela tinha uma oferta — que também tinha seu preço. É claro que os primeiros henge a se transformarem em nekomata não sabiam disso. Sabotavam seus donos humanos, causando incêndios, caos e morte por puro ressentimento. Nos dias de hoje, a lenda já é bastante conhecida. Fato é que, propositalmente ou não, apenas depois de causar muito estrago e morte aos humanos, um henge gato se torna um nekomata. Quanto mais o henge comete atrocidades, maior fica seu corpo e mais comprida sua cauda. Não é por acaso que a maioria dos henge que recebe a maldição já está no fim da vida, inconformados com a morte cada vez mais próxima.

Depois que se torna nekomata, a cauda de um henge se divide em duas, e ele começa a aprender alguns jutsus macabros, capazes de começar incêndios e até controlar cadáveres!

Rumores

- Uma criança está procurando seu gatinho que desapareceu. Ele já era bem velhinho e tinha uma cauda bem comprida.
- Um samurai foi encontrado aos pedaços em seus aposentos. O gato dele está desaparecido.
- Um gato de duas caudas é tratado como um deus em uma aldeia próxima. Aqueles que o veneram recebem dádivas. Os que duvidaram ou se levantam contra ele estão presos para servir de refeição em algum momento.

Nova Maldição: Nekomata

Você escolheu viver tanto quanto um humano. A Princesa dos Sonhos ouviu, e agora você possui duas caudas.

Pré-requisito: henge gato.

Tabu: um incêndio causado por você destruiu uma vila, aldeia ou castelo (equivalente a uma violação extrema), mas sua Honra era 0 e você não tinha mais como perdê-la.

Maldição: sua inveja dos humanos é incontrolável. A cada sete noites, você deve atacar, comer, incendiar ou causar qualquer outro infortúnio à vida de algum humano. Além disso, sua Honra nunca deve ir além de 5, mesmo que normalmente atitudes honradas da sua parte a fizessem passar desse valor.

Talentos possíveis: Abrir Chacra, Ataques Múltiplos, Cauda Ágil e Cauda Hipnótica. Você pode adquirir os dois últimos talentos mesmo não sendo um vanara.

Cura: *revitalização de Hyaku-nen, milagre dos ancestrais*.

Novo Talento: Ataques Múltiplos (Combate)

Você sabe como usar todo o seu corpo em uma luta.

Pré-requisito: uma ou mais armas naturais.

Benefício: ao fazer ataques adicionais com armas naturais, a penalidade que você sofre em seus ataques diminui para –2.

Estratégia: o nekomata costuma atacar para matar, principalmente se seus inimigos forem humanos; os alvos de todo o seu desprezo e ódio. Apesar disso, o henge amaldiçoado é esperto e capaz de se esconder ou fugir se necessário. Tendem a levar suas lutas para lugares altos, dos quais podem cair sem sofrer nenhum estrago para escapar. Se for necessário, um nekomata não hesitará em levantar os mortos.

Nekomata ND 3

Animal 9, Médio, Sórdido

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +18, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19 (21 quando em forma de gato).

Pontos de Vida: 72.

Pontos de Magia: 10.

Resistências: Fort +6, Ref +11, Von +6 .

Deslocamento: 9m, escalada 6m (na forma de gato).

Ataques Corpo-a-corpo: 2 garras +9, +11 quando em forma de gato (1d8-1, corte / 1d4-1, corte, caso esteja em forma de gato).

Habilidades: For 8, Des 20, Con 11, Int 16, Sab 14, Car 9, Hon 4.

Perícias: Atletismo +19, Acrobacia +19, Furtividade +17 (+25 quando em forma de gato).

Forma Animal: o nekomata pode se transformar em um gato de tamanho Mínimo, recebendo os ajustes de acordo.

Caudas Felinas, Segredos Ferinos (M): o nekomata usa a ponta de suas caudas para atear fogo e espalhar chamas exatamente como no jutsu *dominar chamas*. Também sabe usar os jutsus *cântico dos mortos, garras de tigre* e *truque do gato*.

Tesouro: nenhum.

Tormenta em Camadas:
o único perigo é sair da dieta

Sal & Tormenta

Guloseimas, regras de RPG e piadas infames: tem combinação melhor? A coluna *Sal & Tormenta* surgiu no blog da Jambô como uma forma de engordar (*tu dum tss*) as experiências de jogo.

A ideia veio da vontade que **Elisa Guimarães** e **Vinicius Mendes** tinham de levar o prazer de cozinhar para mais perto das fichas e dados de RPG. Seguindo o próprio manual de *Tormenta20*, que traz pratos típicos como o famoso gorad, unimos nossas fomes de aventura e nossos apetites por invencionices para chegarmos à coluna. Mas só a ideia não seria o suficiente. Precisávamos de ajuda, por isso seduzimos **Rafael Dei Svaldi** para revisar as regras e **Matheus Tietbohl** para tirar as fotos com promessas de recompensas açucaradas.

Nossas preocupações eram três: todas as receitas seriam deliciosas e, por isso, não faríamos nada simplesmente por ser engraçado ou curioso; tomaríamos um cuidado especial com as fotos para que a série não parecesse só uma sequência de receitas genéricas; e cada prato seria feito de um jeito que combinasse com o cenário, para que não fosse só uma forçação de barra na tentativa de homenagear *Tormenta*, ou, mais especificamente, no primeiro ciclo de pratos, cada um dos deuses do panteão. E foi assim que chegamos nas Sobremesas dos Deuses!

A seguir, vocês podem conferir como chegamos às ideias dos pratos e das fotos dos 11 deuses já representados.

Aharadak: Tormenta em Camadas

Nossa ideia aqui talvez possa ser entendida como meio esnobe, mas faz parte. Nós dois temos uma certa implicância com alguns sabores de sobremesa que tem dominado o Brasil. Creme de avelã com cacau italiano e leite em pó de passarinho viraram ingredientes, com direito a gente vendendo copos lotados ou lambuzando taças com isso (como se come essas coisas melecadas por fora, gente?!). É uma força alienígena que invadiu nosso mundo e que toma mentes e corações de forma irremediável, assim como a Tormenta protegida por Aharadak!

Para deixar tudo ainda mais tormentoso, corante vermelho, outra implicância nossa, que preferimos usar cores naturais para evitar possíveis ataques alérgicos. Para que o monstrengo tivesse presença mais aterradora, transformamos as abominações em *trifle*, que é basicamente uma forma esnobe de falar "pavezão", afinal tudo é lefeu. Além disso, a parte-chave da experiência profana dessa sobremesa era brincar com texturas não-complementares. Apesar de ser gostoso, há uma luta entre os componentes na boca, deixando um gosto de *"isso é errado e estranho, mas é bom"*.

Uma firula feita no creme de avelã com cacau resultou numa textura parecida com à criada por **Dan Ramos** pra capa do *Tormenta20* e, com a gelatina vermelha jogada por cima, aquela tigela de trifle ficou parecendo um terreno dominado pela Tempestade Rubra. Na hora de montar a foto, pareceu engraçado que o grande Lefolho, devidamente lavado, caminhasse por aquela terra de destruição, açúcar e corante.

Arsenal: Coragem de Bolso

Como estávamos lidando com o deus da guerra (e não queríamos irritá-lo), tivemos algumas preocupações: o doce de Arsenal precisava ser portátil e prático, algo que um guerreiro pudesse levar livremente aos campos de batalha e o consumo não poderia ser complicado ou em muitas etapas. Se tivesse propriedades que ajudassem no desempenho em combate, a suportar extremos climáticos e a não temer a morte, melhor ainda.

Partimos da tradicional bala de pinga para fazer uma bala de quentão (ou vinho quente). O vinho é um favorito das tavernas, mais fácil de encontrar em todos os locais do Reinado e fora dele também. Além de ser portátil e durável, a bala levaria especiarias típicas de Arton, cujas correspondências ao nosso mundo seriam fáceis de achar. Assim, dariam coragem aos guerreiros e fortaleceriam o devoto do deus recém-ascendido. Em momentos de tensão, em que as pernas fraquejam e as mãos tremem, a Coragem de Bolso restaura o foco e a fé dos combatentes.

O dice bag de *Tormenta20* foi escolhido como algibeira improvisada, uma forma de mostrar como as balinhas de goma potencializadas poderiam ser carregadas por Arton da forma mais prática possível. Ainda assim, precisamos de uns truques pra não emporcalhar tudo com açúcar, então fomos cuidadosos com o ângulo para passar a ideia certa sem precisar levar um puxão de orelha.

Kallyadranoch: Ouro de Dragão

O traiçoeiro deus dragão tem um apreço por tesouros e poder. A partir disso, queríamos um doce que fosse refinado, levasse alguns ingredientes mais caros e passasse um certo ar de suntuosidade. Nossa escolha inicial foi o tradicional crème brûlée, um doce francês tradicional, o que combina com a natureza pomposa e perdida em sua própria tradição de um dragão. Para deixar tudo mais ousado e o sabor mais agressivo, acrescentamos queijo gorgonzola, ingrediente marcante que divide opiniões, como o passado do nosso deus homenageado.

Por ser uma receita mais dependente dos tempos corretos dos preparos, optamos pelo primo espanhol mais antigo do brûléezinho: crema catalana, que casou perfeitamente com a ideia inicial. O mel, além de combinar com o queijo, deixou a sobremesa com uma bela cor dourada. Precisar finalizar o doce na chama direta do maçarico foi o toque final de draconidade.

O Ouro de Dragão foi uma alegria e uma tristeza para Elisa: como boa cozinheira com complexo de mago atirador de bolas de fogo, ela ADORA usar maçarico. Dizem que antes de se mudar para Porto Alegre, inventava qualquer desculpa minimamente coerente para usar um. Por outro lado, é alérgica a mel e por isso mesmo ficou bem longe do doce de Kally (apesar de ter provado uma versão adoçada com açúcar).

Khalmyr: Justos de Khalmyr

Como o mais popular e democrático dos deuses do panteão, o Deus da Justiça pedia algo que fosse mais acessível e barato, consumido pelas mais diversas pessoas. Como *Tormenta* é um cenário brasileiro, não teria nada mais apropriado do que fazer um brigadeiro (que ainda tem nome de patente militar, vejam só!). Enquanto discutia o possível sabor com um amigo que gosta de cozinhar (um beijo, **Krupp**), o Vini recebeu a sugestão de fazer um casadinho, algo

que representaria visualmente muito bem a ideia de ordem. Pensamos em alguns sabores mais ousados para a massa branca, mas Khalmyr não é dado a extravagâncias, então fomos de baunilha mesmo.

Foi um dos primeiros doces feitos, em conjunto com o Caldo de Lena. Para a decoração na foto, foi usada uma estatuazinha de cavaleiro do Vini que fica pela Jambô impedindo o Lefolho de sair da linha. Se a foto pareceu um pouco menos caprichada do que o normal, não se surpreendam: Matheus ainda não tinha sido comprado com sacarose nessa fase do projeto e o Vini se virou como pôde com a câmera do celular.

Lena: Caldo de Lena

A deusa da vida, da maternidade e da fertilidade. Pensando em possíveis festividades do mundo real que poderiam facilmente ser uma festa para Lena, chegamos às Festas Juninas, que nada mais são do que celebrações pela colheita. Essas festas comemoram a fartura antes do inverno que atrapalha as plantações e a época de colheita do milho, que é a base da alimentação de uma grande parcela do Brasil, junto com o arroz e feijão. Esse grão é um ingrediente usado como símbolo de fartura em toda a América e não tem jeito mais junino de prepará-lo do que fazendo um mungunzá/canjica, principalmente quando pelas mãos nordestinas de Elisa.

O Caldo de Lena rendeu a primeira foto da série *Sal & Tormenta,* e como nenhum objeto tinha sido usado ainda, era bem mais fácil ter ideias de decorações diferentes para as sessões. Neste caso, Vini arranjou uma tigelinha de doce com cara de casa de vó e um abajur de lua que muda de cor quando leva uns tapas. Dizem as más línguas que como doce abençoado pela deusa da fertilidade, o Caldo de Lena foi culpado pelo surgimento de Aharadakson, o Bebê Tormenta.

Lin-Wu: Bolinhos de Jade

Aqui temos um deus que deu um pouco mais de trabalho: queríamos ao mesmo tempo algo que tivesse influências chinesas ou japonesas (por motivos óbvios), que não fosse feito com ingredientes inacessíveis e que não se fizesse de tradicional. Com uma longa história de pãezinhos recheados na China, o *bao* pareceu uma escolha interessante. O *matcha* entrou para dar cor e um gostinho mais japonês. Pensamos em diversas possibilidades de recheios, como Romeu e Julietta, doce de feijão branco com alguma fruta brasileira, creme... Mas aí fomos ao básico do básico e optamos pelo brigadeiro velho de guerra, fazendo algo que, se executado por mãos mais habilidosas que as nossas, até pode parecer asiático, mas que por dentro é genuinamente brazuca.

As decorações para a foto dos Bolinhos de Jade teriam dado problema, não fosse um fato até então desconhecido por boa parte da equipe: Matheus tem histórico de otaku E cosplayer. Assim, nosso fiel fotógrafo cuidou para que um toque japonês fosse dado e os bolinhos foram servidos sobre um pratinho de sushi que Elisa trouxe de casa.

Nimb: Frescor de Nimb

Como o deus caótico que é, não poderíamos perder a chance de fazer algo que deixasse as pessoas confusas. Algumas sugestões malucas foram dadas por amigos, mas para nós é muito importante que todas as sobremesas sejam genuinamente gostosas, não fazendo nada simplesmente pela piada. O Vini lembrou de um sorvete de pimenta com baunilha que tomou certa vez, algo que esquentava e refrescava ao mesmo tempo, e esse acabou sendo nosso norte, apesar de termos executado de um jeito completamente diferente.

Foi o mais trágico e o mais divertido dos doces até hoje. Mais ambiciosos que prudentes, Elisa e Vini usaram habanero no preparo do sorvete e descobriram na prática até onde vai o ardor de uma pimenta potente. Até o vapor da panela fazia a pele arder! Tudo dentro da geladeira de Elisa ficou levemente picante, enquanto Vini passou dois dias com as mãos ardendo como se tivessem queimado no fogo.

Talvez este seja o doce preferido de Elisa e Vini até agora. Um dos maiores problemas foi não comer tudo de uma vez.

Tenebra: Abraço da Noite

Ficou a cargo da deusa das trevas resolver um grande problema de nossa lista: a falta de chocolate, que além de tudo ajudaria a resultar numa cor bem escura. A mousse foi a saída escolhida, que tem o toque gelado na boca e a textura sedosa para fazer jus às noites frias e envolventes que nos acolhe, ajudando a descansar e envolvendo em mistério. Juntamos com carvão ativado, do tipo comestível vegetal, para deixar tudo mais escuro e, de certa forma, homenagear seus filhos anões. E para terminar com uma nota ácida, a calda de frutas vermelhas, dando um toque mais feminino e um contraste no sabor.

Vamos ser muito sinceros: a adição do carvão deixou o doce muito mais temático e interessante, mas também deixou bem menos apetitoso. Não esperávamos que, ao falar que o preparo tinha sido criado por anões, o resultado final realmente parecesse algo que talvez fosse melhor de comer no escuro!

Graças às luzinhas e ao talento de Matheus, o Abraço da Noite rendeu o que provavelmente é a foto mais bonita da série até agora, destacando a transparência da taça e o reflexo da luz na calda de frutas vermelhas de cor suspeita.

Thwor: Pão de Thwor

Os globinóides são tão malvistos e subestimados em Tormenta, que são excluídos até mesmo por outras raças excluídas. Fez muito sentido em nossas cabeças, então, que o doce de Thwor fosse parte do reaproveitamento de sobras de comida. Colocando desta forma, essa ideia pode fazer torcer alguns narizes. Mas relembre com cuidado, que há vários exemplos de pratos inventados para evitar o desperdício: bolo de banana prestes a estragar, bolinho de arroz feito com o resto de ontem, rabanada, entre muitos outros que fazem parte do nosso dia a dia sem que a gente pare para pensar a respeito.

Pudim de pão com banana, uma especialidade de Elisa, pareceu a escolha perfeita, por ser algo feito com sobras e ingredientes baratos... Forçando um pouco a barra, dá até para imaginar que as frutas da receita foram pegas da natureza, outra forma de economizar ingredientes. Pão de Thwor foi um doce de extremos: **Rafael Dei Svaldi** considera tudo o que tenha banana completamente tóxico e nem tocou na sobremesa. **Karen Soarele**, por outro lado, ama pão e banana e se sentiu em casa.

Thyatis: Renascer Gentil

A ideia para fazer ambrosia para Thyatis partiu do nome original da sobremesa: ambrosia era a comida dos deuses na mitologia grega, que, entre outras propriedades, podia reviver os mortos. O doce do deus pássaro ser feito basicamente de ovos também não atrapalha. O sabor de laranja foi escolhido por seu amarelo-dourado, que complementa perfeitamente a cor natural das gemas de ovos e o sabor que deixa um perfume na boca lembrando o frescor de uma manhã de primavera.

Como vocês já devem saber, Elisa e Vini moram há pouco em Porto Alegre, e, por isso mesmo, vira e mexe precisam comprar algo para a casa. O Renascer Gentil foi basicamente uma desculpa meio besta que Vini teve para comprar um pote bonitão que ainda não usou para nada depois das fotos.

Wynna: Deleite Mágico

Aqui não teve muito mistério: a deusa da magia merecia algo... ern... mágico! Infelizmente, magia não existe fora de Arton, então tivemos que apelar para um truque safado e um pouco de ciência. Alguns vegetais, como o repolho roxo e essa florzinha asiática, a clitória, mudam de cor na presença de ácidos ou bases, e são inclusive usados como medidores naturais de PH. O Vini soube dessas flores quando pesquisou por corantes naturais azuis. Apesar de ter dado um trabalhinho para encontrá-las no Brasil, ainda nos pareceu mais interessante que fazer um doce de repolho!

Como esse chá azul quase não tem gosto, acrescentamos um tiquinho de água de rosas para dar um sabor mais misterioso à sobremesa, e Elisa sugeriu a granita (que é basicamente um jeito pedante de chamar a raspadinha) como preparo, já que é bastante comum servir limonada com cubos de gelo de infusão de clitória para causar a mudança de cor.

Esse foi o doce que gerou mais antecipação e que teve o preparo mais longo: o chá de clitória foi comprado há meses e testado para ver se realmente mudava de cor. O mais legal de tudo é que o vendedor ainda enviou umas sementes, então talvez algum de nós tenha algumas dessas flores que mudam de cor em casa daqui a alguns meses.

E os outros 9?

Como os fãs já sabem, o Panteão tem 20 deuses, mas só fizemos 11 doces.

A coluna *Sal & Tormenta* ganha novas adições todos os meses no blog da Jambô e a ordem dos deuses é escolhida pelos Conselheiros da *Dragão Brasil*. Seu deus de devoção ainda não foi agraciado? Basta ir no Grupo dos Conselheiros e fazer a sua prece nas nossas enquetes.

ELISA GUIMARÃES & VINICIUS MENDES

O rei que nós criamos

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia — *Dragon Age, Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme a necessidade. A aventura se divide em duas partes, com um salto temporal entre elas. A primeira pode ser jogada como aventura avulsa. A segunda serve como prelúdio para outra aventura, ou para uma campanha!

Morte na estrada

O grupo é a escolta de um jovem príncipe, durante uma viagem até terras distantes. Na expedição, há tanto guarda-costas quanto responsáveis pela mentoria do nobre nos mais diversos campos de conhecimento. O príncipe, que não é o próximo na linha de sucessão de seu reino, foi enviado em uma peregrinação a um local sagrado para ter uma educação religiosa. Na verdade, é apenas um pretexto para afastá-lo das tramóias da corte. Se há personagens clérigos no grupo, antes da aventura ser jogada, em uma "sessão zero", seus jogadores podem ajudar o Mestre a decidir o destino da peregrinação. Um mosteiro nas montanhas? O templo de uma metrópole? Mais importante será a jornada até lá.

A aventura começa na estrada, com todo mundo já rolando iniciativa! A comitiva do príncipe, embora orientada a ser discreta, foi confundida com uma caravana de comerciantes e atacada por bandidos mascarados. Em meio ao ataque, o líder dos assaltantes teve sua identidade exposta e ordenou uma chacina para não deixar testemunhas. Há cadáveres por todos os lados, e somente o grupo e o príncipe ainda estão vivos. Para piorar, nesse exato momento uma tempestade começa a cair e atinge o campo de batalha. No lugar de uma tempestade, você pode escolher algum terreno acidentado ou outro efeito climático, mais de acordo com o cenário que está jogando.

Para esse encontro, use oponentes desafiadores — o grupo luta em desvantagem numérica. Os bandidos que permaneceram na luta não estão feridos ou cansados, e atacam dispostos a vencer. No primeiro turno de cada jogador, peça para cada um descrever a aparência do seu personagem e também como sua primeira ação — ou estilo de luta! — reflete de alguma maneira quem ele é.

Após algumas rodadas de combate, passar em testes de intuição revela que os bandidos parecem não ter ideia de quem é o príncipe, tendo vindo apenas atrás do saque. Aceitam a oferta de levar o garoto como refém, se ela for feita, mas só poupam a vida de quem se render e se entregar como prisioneiro. É possível convencer os rufiões a desistirem da luta, mas para isso, é necessário passar em repetidos testes sociais. Se durante o combate, os sobreviventes do ataque se rendem ou os bandidos capturam o príncipe, a *Parte 1* da aventura termina.

Se o grupo venceu os bandidos ou fugiu, resta completar a jornada. Agora peça que cada jogador escolha uma perícia ou habilidade da sua ficha e descreva uma cena justificando como ajudou a expedição a chegar em segurança até o destino pretendido. Não há chance de falha para a viagem, contudo, é preciso fazer algum teste adequado, a critério do Mestre, pois essa ação não só terá ajudado no avanço como também será um momento crucial na infância do príncipe! O fato terá marcado o nobre de alguma forma, tornando-se uma memória importante no futuro. Se o teste foi um sucesso, o grupo deve descrever a cena como algo positivo. Uma falha significa uma lembrança ruim ou triste.

A aventura se encerra com uma cena da expedição chegando ao local sagrado. Todos recebem uma quantia não irrisória de ouro. Cada jogador descreve como seu personagem pretende investir sua parte da recompensa, e se permanece ao lado do príncipe.

Dez anos depois...

Esta parte acontece uma década depois da primeira, e envolve personagens da expedição original.

Se o príncipe foi feito como refém, terá sido adotado como parte dos assaltantes. Com o tempo, os bandidos mascarados descobriram sua verdadeira identidade, mas apesar disso, acabaram se afeiçoando a ele! Uma das lideranças serviu como uma figura paterna para o nobre. Negociações de um resgate com a coroa falharam: a vida do príncipe não era prioridade, pois ele não era o herdeiro direto do trono. Soldados foram enviados para resgatá-lo. Isso obrigou os mascarados a fugirem, e no processo, acabaram se transformando em uma espécie de guerrilha camponesa. O príncipe cresceu e tornou-se um homem de maneiras rudes e um tanto sanguinário, mas também alguém mais próximo do povo e preocupado com suas questões. Nesse meio tempo, os personagens dos jogadores foram considerados traidores pela coroa, e acabaram convivendo na coluna de insurretos — pelo menos por um tempo.

O príncipe-bandido conseguiu, enfim, voltar ao seu reino, mas descobriu o trono usurpado por um conselheiro que mandou assassinar toda a realeza. O príncipe conseguiu, com o apoio do bando e do povo, retomar cidades, sitiando com sucesso o antigo palácio na capital. No entanto, suas tropas ficaram feridas e exaustas, e o conselheiro usurpador se entrincheirou na sala do trono junto a seus campeões mais poderosos. O grupo é recrutado para um ataque perigoso contra esse remanescente inimigo.

Por outro lado, se o grupo salvou o príncipe, quem ele se tornou dependerá das ações e eventos da sessão anterior. Algum personagem permaneceu a seu lado? Como os momentos-chave da jornada o influenciaram? Em que nível a religião e o lugar escolhido pelos clérigos moldaram seu caráter? Ele se tornou um bom ou mau governante? Virou um "príncipe-clérigo" ou adotou outra "classe de personagem"? Uma coisa é certa: sua vida não foi a mais feliz de todas. Por estar fora, foi o único a sobreviver ao atentado que vitimou toda sua família e acabou coroado em meio a um reino cheio de rivais. Os ex-membros da expedição são a coisa mais próxima que teve de amigos, seus *heróis de infância*.

Os únicos em quem confia o bastante para realizar uma missão...

DAVIDE DI BENEDETTO

Venom ficou tão famoso que ganhou filme

Venom

No mundo dos quadrinhos de super-heróis, poucas coisas são mais importantes para um personagem principal quanto a qualidade dos seus antagonistas. E nesse quesito existe pouquíssima competição para o amigão da vizinhança, nosso querido Homem-Aranha. Entre os vários vilões icônicos do escalador de paredes, poucos são mais marcantes que sua contraparte maligna Venom!

Diferente da maior parte dos personagens de quadrinhos, Venom tem três datas de origem, por ser a fusão de um simbionte alienígena com uma pessoa amargurada. O jornalista Eddie Brock, rival de Peter Parker, teve sua primeira aparição em 1986 (como uma mão); o alienígena apareceu primeiro em 1984 e por fim a fusão de ambos apareceu em toda sua glória (e músculos) na edição comemorativa *Amazing Spider-Man* 300, de 1988. Com a arte bombástica de **Todd McFarlane** (que mais tarde criaria *Spawn*), Venom rapidamente se tornou um personagem muito popular e conquistou seu próprio título solo.

O simbionte alienígena

Durante as Guerras Secretas, quando os maiores heróis da Terra foram levados para o Mundo Bélico, o Homem-Aranha teve seu traje rasgado após uma série de combates, incluindo dar uma surra em todos os X-Men ao mesmo tempo. Após ser informado pelo Hulk que existia uma máquina para gerar novos uniformes, num momento emblemático do azar de Peter Parker, o amigão da vizinhança se confundiu: acabou libertando, sem nenhuma ideia do que fazia, uma criatura simbiótica alienígena considerada um perigo por todas as civilizações da galáxia.

Por algum tempo, tudo parecia prático para o Aranha. Seu novo uniforme preto gerava as próprias teias, economizando tempo e dinheiro anteriormente gasto para produzir fluido para seus disparadores. Ainda por cima, o traje podia se transformar em suas roupas. Não havia mais necessidade de andar com duas camadas de roupa no meio do verão de Nova Iorque!

É claro, porém, se tratando do Homem-Aranha, que toda essa alegria não ia durar. A criatura se alimentava da adrenalina de Peter e sempre queria mais; por isso, quando ele dormia, o simbionte envolvia seu corpo e saía para combater o crime.

Se sentindo cansado sem motivo, o cabeça de teia procurou seus amigos no Quarteto Fantástico e acabou descobrindo com o que estava lidando. Ao ser descoberto, o simbionte tentou se fundir permanentemente ao Aranha, que conseguiu escapar graças a um sino de igreja e à vulnerabilidade ao som.

O azar de Peter, é claro, não parou por aí. Calhou de o simbionte rejeitado encontrar justamente alguém que odiava o Homem-Aranha: o jornalista Eddie Brock. Durante o caso do Devorador de Pecados, Brock conseguiu um furo entrevistando alguém que confessava ser o criminoso. Infelizmente, o Homem-Aranha prendeu o verdadeiro Devorador de Pecados, revelando que o homem entrevistado por Eddie era apenas um impostor. Isso começou uma série de eventos que causou a demissão do jornalista, bem como o fim do seu casamento. Unidos em seu ódio pelo Aranha, Eddie Brock e o alienígena geraram Venom.

Inimigo à altura, aliado esporádico

Com poderes iguais ou superiores aos do teioso, bem como imunidade a seu sentido de aranha, Venom enfrentou Parker e outras versões do Homem-Aranha várias vezes, vencendo na maioria delas. Um dos maiores feitos de Ben Reilly como Aranha Escarlate foi justamente derrotar Venom logo na primeira vez em que o enfrentou.

Após ter sido derrotado e separado do simbionte, Brock ficou preso junto com o assassino em série Cletus Kasady. Quando o alienígena surgiu para libertá-lo, acabou deixando uma cria para trás; cria essa que se fundiu a Kasady para gerar uma nova ameaça enlouquecida, Carnificina.

A presença de Carnificina fez com que Venom e o Aranha trabalhassem juntos para derrotá-lo, o que ocorreu mais vezes conforme o novo vilão escapava de várias prisões.

Apesar do ódio contra o Aranha, Brock tem o desejo de proteger inocentes. Os métodos violentos de Venom podem colocá-lo em oposição ao escalador de paredes e seus aliados, mas ele se considera decididamente um herói.

Usando Venom em mesa

O arco de histórias do Homem-Aranha descobrindo que seu traje é, na verdade, uma criatura alienígena simbiótica que se alimenta de sua adrenalina pode ser importado facilmente para um jogo de super-heróis. Caso a história seja ambientada no universo Marvel, esse extraterreste pode inclusive ser uma das crias de Venom ou de outro dos simbiontes da casa, como Carnificina ou Toxina.

Mesmo sem dar um uniforme alienígena para um dos personagens jogadores, Venom pode entrar em conflito com eles como um vilão tradicional. Brock não é exatamente muito esperto; não foram poucas as vezes que ele foi manipulado por vilões mais astutos. Se o Doutor Octopus já conseguiu fazer isso nos quadrinhos, nada impede o vilão atual da sua campanha de fazer o mesmo!

A versão clássica do personagem, por Todd McFarlane

3D&T

Eddie Brock — 10N

F2, H2, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Aliado (simbionte), Energia Extra 2, Parceiro.

Simbionte — 27N

F5, H3, R4, A4, PdF3; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Aliado (Eddie Brock), Distração, Invisibilidade, Membros Elásticos, Metamorfose, Movimento Especial (Balançar-se, Constância, Escalar), Obstruir Movimento, Parceiro, Paralisia, Salto.

Desvantagens: Dependência (adrenalina), Restrição de Poder (Metamorfose só afeta roupas), Vulnerabilidade (fogo, sônico).

M&M — NP 12

For 10, Vig 10, Agi 8, Des 8, Lut 8, Int 0, Pro 2, Pre 0.

Poderes:

Simbionte Alienígena (78 pontos): Aflição à Distância Cumulativa 12 (impedido, caído, paralisado; resistido por Esquiva, sobrepujado por Fortitude), Alongamento 3, Camuflagem 5 (todos os sentidos visuais), Dano 2 (baseado em Força; Variável, Penetrante), Imunidade 1 (sentido de aranha de Peter Parker), Morfar 2 (Limitado: somente roupas), Movimento 7 (Balançar-se, Escalar Paredes 2, Estabilidade 3, Queda Segura), Proteção 4 (Limitado: não funciona contra fogo e som), Resistência Impenetrável 10 (Limitado: não funciona contra fogo e som), Salto 3, Velocidade 2.

Vantagens:

Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Finta Ágil.

Perícias: Acrobacia +20 (12), Atletismo +20 (10), Investigação +5 (5), Intimidação +20 (20), Percepção +7 (5).

Ataques: Iniciativa +8, desarmado +8 (corpo-a-corpo, dano 10), armas simbióticas +8 (corpo-a-corpo, dano 12, alcance 15 metros, penetrante 2).

Defesa: Esquiva 8, Fortitude 12, Aparar 8, Resistência 12 (Impenetrável 10; 8 contra fogo e som), Vontade 12.

Total: Habilidades 90 + Perícias 26 + Vantagens 6 + Poderes 78 + Defesas 14 = 214.

THIAGO ROSA

PACOTES BRASIL DRAGÃO

PACOTE 2020
(R$ 89)
12 REVISTAS
DA EDIÇÃO 151 À 162.
INCLUI TODAS AS EDIÇÕES DA DRAGÃO BRASIL PUBLICADAS EM 2020.
MAIS DE MIL PÁGINAS DE COLUNAS, AVENTURAS, MONSTROS E MAIS! INCLUI **15 MAPAS DE BATALHA**.

PACOTE 2016-20
(R$ 189)
50 REVISTAS
DA EDIÇÃO 113 À 162.
INCLUI **TODAS** AS EDIÇÕES DA DRAGÃO BRASIL PUBLICADAS DO INÍCIO DA ERA DIGITAL DA REVISTA, EM 2016, ATÉ O FIM DE 2020.
MAIS DE **5 MIL PÁGINAS DE MATERIAL** E 35 MAPAS DE BATALHA!

PARA RECEBER OS PACOTES, ACESSE
WWW.DRAGAOBRASIL.COM.BR

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna resume os episódios de *Fim dos Tempos*, uma campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, na Twitch da Jambô Editora.

O minotauro filósofo Arius continua ocupado na Batalha do Forte Cabeça de Martelo e ainda não pode retomar sua pena. Enquanto isso não acontece, você confere as emoções dos episódios passados de Fim dos Tempos!

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 12

Ninguém sabe quais foram as últimas palavras do osteon Haram, membro do clã Gallobalt. O morto-vivo encontrou sua segunda morte nas mãos da mulher que deveria cuidar dele. Outra dinastia também sofreu perdas atrozes. os LeBlanc.

Até momentos atrás, Clotilde fora uma curandeira. Vagava agora ensandecida pela fortaleza, patas quitinosas se projetando para fora da boca. Seu irmão, Pascal, de braço prolongado e tentacular, antes cego, abria os olhos pela primeira vez. Eram globos famintos e monstruosos. Os LeBlanc sempre mantiveram contato com a Tormenta, a tempestade aberrante, devido a água do poço contaminado em sua fazenda. O encontro com os heróicos Cães das Colinas havia mudado sua vida, os amuletos do místico metal arco-íris haviam interrompido as mutações, cessado a loucura. Mas a profanação estava de volta.

Naquela noite infernal, Blanche, antes a mais temerosa dos seus irmãos e irmãs, abraçava e tentava consolar a matriarca Mabel. Eram as últimas da família e nada oferecia conforto.

Rexthor despertou.

O gosto amargo de poção na boca foi a primeira coisa que o lutador percebeu. A segunda foi a dor acompanhada de um distanciamento de si mesmo, quase como se aquele corpo não fosse mais o dele. Seus amigos estavam todos apavorados. O golem paladino Ignis Crae continha o companheiro utilizando toda força de engrenagens e mecanismos internos como músculos. A fada Ayla estava na extremidade da sala, o mais distante possível. Rexthor não avistou de imediato Arius e Kiki. Sabia, de alguma maneira, que estavam também ali, mas não eram quem procurava.

Atirado sobre uma mesa, coberto por um pano, jazia um cadáver. As características botas de soldado nos pés da pessoa vitimada não deixavam dúvidas. Ainda assim o lutador se aproximou e o desvelou para poder se despedir.

Isabrine estava morta. A mulher com quem havia partilhado momentos ébrios em uma taverna e muito, muito mais. A guerreira outrora sonhara em liderar o Forte, quase não falava de outra coisa. Junto a ela havia o caderno de capa de couro onde anotava todos seus planos, ideias para o futuro. Jamais os veria concretizados. Perecera fazendo aquilo para o qual fora treinada, em uma batalha de cerco impossível pelo futuro de outros.

Rexthor continuava em silencio. O físico do lutador estava metamorfoseado, sua alma cedendo aos impulsos inevitáveis dos órgãos plantados dentro dele há tanto tempo. Seu cabelo era uma juba leonina, pequenas protuberâncias aladas se insinuavam nas costas, um rabo de escorpião se projetava para fora, ainda um apêndice inútil, atrofiado e recém nascido. Rexthor discursou, como sempre discursava. A beleza singela das palavras de um jovem embrutecido, igualmente acostumado a falar com socos. Entre todas as suas palavras, as últimas ecoaram pelas Colinas Centrais, o nome do responsável pelas dezenas de mortes, pelo absurdo.

—SYVARIAN!

Kiki, a medusa barda, estava encostada em uma das paredes de madeira dentro do fortim. Assistira mesmerizada o amigo acordar e falar. Sim, era Rexthor! O mesmo Rexthor de sempre. O rugido inumano saído de dentro dele, no entanto, fez com que corresse para fora. Abraçava as próprias pernas, encolhida no chão, murmurava a si mesma:

— Não somos monstros, não somos monstros...

Ayla estava escondida em um lugar claustrofóbico e escuro.

Os preparativos haviam sido feitos para a batalha final. Armas afiadas, curas e elixires consumidos, os homens do grupo rosnavam heroísmo. Arius em um momento proferira abandonar qualquer resquício de honra pela guerra, rebaixando sua tão estimada virtude ao ponto de beber a sopa canibal mágica dos LeBlanc.

No momento seguinte, fazendo o oposto, encontrara palavras mansas, sacudindo um pergaminho com termos de rendição na mão. Explicara a ela o plano antes que saíssem do Forte... mas estaria o minotauro pensando às claras, ou perdido em lógicas de labirinto? Como líder militar designado, decretara: gente demais tinha morrido. O objetivo era preservar vidas, por isso hasteavam bandeira branca. Ignis contestou, como de costume. Uma torrente de frases estóicas, sermões sobre vencer a morte. Rexthor somente urrava, clamava por vingança. E o único alento de Kiki era aquele emanando de suas canções sobrenaturais.

Mas Ayla sabia. Somente força ou palavras não salvavam a ninguém. Eram ferramentas e precisavam de propósito, era preciso que fossem brandidas pelos desígnios da única força verdadeira em Arton. A arma com a qual o deus Hyninn, o Filho do Caos, moldava o mundo.

A astúcia.

Ela só precisava contar com uma astúcia *maior*.

O inverno já se anunciava. Mesmo ali, dentro das entranhas metálicas e quentes do seu companheiro Ignis, sentia frio. Ou será que sentia? Tão difícil separar fato de ilusão. Ayla era apenas uma trapaceira inócua, uma crian-

Fan art por Fred Benes

ça brincando, vendendo simpatias e placebos. Não era pura como seu companheiro Arius acreditava, todavia ele estava certo quanto a uma coisa: sua natureza não era ferir. Uma lagarta na crisálida, o tempo de se contorcer havia terminado. Chegara a estação propícia, aquela de romper o casulo. Aylarianna Purpúrea devia sair de cena...

— Essa noite não termina! Não termina nunca! — chorou a fada com voz trêmula — É uma noite muito comprida, vocês devem saber porque. Consigo sentir! Não entendem! É muito, muito longa, porque o verão está nos deixando. O verão está chegando ao fim... AHHHH, MAS QUE CALOR DOS INFERNOS!

A fada emergiu do corpo do golem assustando a todos. Seus cabelos agora eram prata, as asas escuras de mosca, uma perpétua expressão de aborrecimento e deboche estampada no rosto.

Chega de alegria...

Aylarianna Cinzenta estava no comando.

Arius deixou os portões do Forte. Seguindo vieram os outros quatro heróis. Alguns resignados, outros a contragosto. A batalha começara próxima ao pôr-do-sol e eles haviam resistido até os prenúncios do amanhecer. Os chifres iridescentes do minotauro reluziam como se estivessem ansiosos pelos primeiros raios de sol.

Era o fim. A conclusão não fora unânime, contudo Arius era agora o líder daquela gente e isso bastava. Precisavam se render, barganhar a vida dos refugiados. Deixar as colinas, tentar alcançar a capital e avisar a rainha-imperatriz. Era o curso de ação mais *racional*, assim dissera. O grupo de aventureiros marchou lado a lado pelas planícies há algumas horas infestadas de hordas de aberrações. Restavam alguns bandidos desgarrados, remanescentes inócuos. A verdadeira ameaça estava em campo aberto. Ao longe era possível enxergar a silhueta do vilão.

Syvarian. Os klirens eram uma raça de seres vindos do éter divino do espaço, tinham feições semelhantes a de gnomos, mas eram altos e esguios. As lendas os descreviam como seres de almas endurecidas e ossos quebradiços. Syvarian compensava esse último aspecto, protegido por um imenso escafandro dourado. Tubos e engrenagens emergiam da armadura, junto a um braço mecânico onde três lâminas circulares se preparavam para girar e lacerar a carne dos inimigos. Como em sua aparição anterior, no entanto, Syvarian não traia em seu olhar nenhum sadismo ou crueldade exagerada. Com a expressão séria, moldada pelo bigode encerado de oficial, não pareceu a Arius, naquele momento, tão diferente de si mesmo, por mais que quisesse odiá-lo. Mais um soldado, em mais uma guerra, mas logo se lembrou: o kliren lutava do lado errado.

Syvarian era acompanhado por um lacaio, Torgo. O gorila mecânico era tão forte quanto bestial e se agitava de um lado para outro, energizado pela centelha eletroarcana faiscando dentro dele. Arius precisou ensaiar algumas vezes até encontrar palavras. Empunhava o pergaminho com os termos da rendição, mas não era capaz de erguê-lo.

Primeiro veio a hesitação de Syvarian. O vilão podia ter um sentimento engrandecido de si mesmo, seguia sua honra distorcida, mas era astuto. Não deixaria que partissem. Não quando podiam facilmente delatar os crimes cometidos na região. Convencerem os mais poderosos monarcas a enviarem exércitos para deter seus planos. Arius precisava *jurar*. Pela deusa do conhecimento na qual acreditava, dar a sua palavra. O kliren sabia, o minotauro era incapaz de mentir.

Depois veio a traição de Ayla. Arius mal conseguiu registrar o fato dentro de si, era contrário à imagem mental que tinha dela. A companheira era um ser etéreo, colorido e bom. Já dera incontáveis provas de seu valor, tinham uma conexão entre si. Talvez estivesse sobre um encantamento, mais um malefício urdido contra eles. Como soldado, entretanto, não havia espaço para hesitar. O minotauro nobre deu um passo à frente e ofereceu o pergaminho a Syvarian. Pediu para o vilão desativar suas armas, e ele, por sua vez que afastasse Rexthor. Arius consentiu, treplicando para que afasta-se Torgo, na mesma medida.

— Antes de entregá-lo, e que você leia os termos exatos, tenho uma pergunta. Você é um viajante, esteve em muitos lugares. Já esteve no senado de Tiberus? A sede do poder do Império de Tauron?

— Não. Não em Tiberus. — Disse o kliren, impassível.

— Um local único no mundo, a sede da civilização. Ou pelo menos era isso que eu acreditava. Na verdade um antro de punhaladas pelas costas e traições. Apesar disso ainda é possível aprender uma coisa ou outra lá. Coisas que meu mestre Luriel jamais ensinaria.

Arius sentiu um arrepio de sacrilégio.

— Sou um devoto de Tanna-Toh. Antes disso sou filho de um senador, de um político. Sempre busquei a verdade, mas cresci em meio à mentira. Alguns dizem que a pena é mais forte do que a espada, mas se quer a verdade... Isso aqui não é um pergaminho!

O minotauro golpeou sutil, triunfante, desfazendo o sortilégio lançado por Ayla sobre o objeto que agora estocava a frente, revelando-se um gládio, penetrando a carne do kliren e vertendo o sangue inimigo.

Protuberâncias começaram a emergir de dentro de Ignis Crae. O paladino artifical observou confuso os cristais rosados crescerem. Tentavam controlar a centelha santa em seu interior. Uma chama verde se acendeu. Um fogo inofensivo e inconsumível, energia mística. Algo estava sendo trazido até o campo de batalha.

Surgiu a figura de um homem curvo de bengala, voz familiar:

—Está do lado errado, Ignis! Falou hoje mesmo o que deseja: que não haja fim, que não haja interrupção, que nada precise acabar! Pois essa é nossa missão, Ignis! Você diz que não há morte... Mas há! Os deuses morrem, as almas morrem, o mundo morre. Tudo morre. Não existe como combatermos a tristeza, o sofrimento a menos que não haja fim!

Era o inventor Arthemus Vesper,.

— Tenho a honra de governar A Roca como seu oficial de ciências! Ignis! Kiki! Arius! Rexthor! Vocês são heróis! Sejam heróis lutando pela causa certa! Iremos causar o fim do maior de todos os inimigos!

Com brilho gélido nos olhos o ancião concluiu.

— O fim do tempo!

DAVIDE DI BENEDETTO

Deixe a adrenalina correr solta em 3DeT Victory

AÇÃO!!!

Heróis de histórias de ação e aventura muitas vezes parecem estar sempre prontos para tudo, com a solução certa para qualquer problema, ou apenas uma sorte absurda. Não há perigo que não possa ser encarado com coragem e ousadia, nem armadilha que não seja evitada no último segundo.

Rpgistas, no entanto, raramente podem se gabar da mesma coisa! Nunca é possível prever todas as situações em uma aventura, sem contar que os dados podem puni-lo justamente na hora em que você mais precisa.

Por causa disso, muitos jogos têm mecânicas que permitem aos jogadores um grau de controle sobre os resultados, pagando algo por isso. Chamados Pontos de Ação, Heróicos e outras denominações, geralmente tomam a forma de recursos especiais que o jogador pode gastar para receber estes benefícios.

No novo ***3DeT Victory***, queremos que os jogadores se sintam confortáveis para pensar de forma ousada e exagerada sem serem punidos pelas regras por isso. Você ainda terá que rolar os dados (e ainda poderá ter uma falha crítica no pior momento!), mas queremos que exista um meio de agir sobre os resultados e aumentar as chances de sucesso quando elas parecem mínimas, ou quando você precisa muito que ele ocorra. As regras a seguir servem para fazer justamente isso.

+Ação!!!

A ideia de um recurso de negociação, que o jogador pode usar para torcer as regras a seu favor e obter vantagens de jogo que não possui normalmente, não é exatamente nova. Os jogos clássicos da linha *Storyteller* tinham a opção de gastar pontos de Força de Vontade para ganhar benefícios em rolagens. O antigo *d20 Modern* e jogos derivados dele, como o brasileiro *Ação!!!*, também tinham Pontos de Ação e afins.

Mais recentemente, um jogo conhecido por essa mecânica é o *Mutantes & Malfeitores*, onde são chamados Pontos Heróicos. Um recurso flutuante, obtido como recompensa por ações criativas e divertidas, pode beneficiar o personagem de diversas maneiras, concedendo poderes temporários, anulando condições, ou simplesmente dando ações extras. Com algumas modificações, foram a base para os Pontos de Ação do antigo *Tormenta RPG*.

O atual *3D&T Alpha* também possui mecânicas assim, embutidas no seu próprio sistema de evolução. Os Pontos de Experiência, além de evoluírem o personagem, podem ser usados para ganhar exatamente esse tipo de vantagem: sucessos automáticos, acertos críticos, poderes e magias surpreendentes.

Isso tinha um efeito ambíguo para o jogo: por um lado, simplificava o sistema, diminuindo a quantidade de elementos e recursos; mas também significava que obter estas vantagens tinha um custo muito elevado no médio e longo prazo, pois reduzia a própria velocidade de evolução da ficha. Por isso, muitos jogadores nunca utilizavam estas regras, ou o faziam muito pouco.

Para *3DeT Victory,* estamos trabalhando com uma pontuação extra, chamada Pontos de Ação (ou PA), que substitui os antigos usos instantâneos para Pontos de Experiência. Com isso, algumas outras regras e benefícios também precisaram ser modificados.

Como tudo o mais nessa coluna, lembre que esta ainda não é uma decisão definitiva, e podemos voltar atrás e mudar tudo mais uma vez antes da versão final ser publicada. Mesmo as regras a seguir não estão apresentadas como uma única mecânica universal: como no *Manual do Defensor*, oferecemos diversas possibilidades diferentes, que cada grupo pode avaliar e adaptar como quiser ao seu jogo.

A versão final que aparecerá no livro básico de *3DeT Victory*, é claro, não será tão aberta assim: ela fará escolhas entre as sugestões que aparecem a seguir, e provavelmente contará com menos opções de maneira geral. No entanto, também pode vir a receber expansões e variações em suplementos futuros.

Surtos de Adrenalina!!!

Como adquirir Pontos de Ação? Se formos buscar outros sistemas como referência, podemos ver que existem muitas possibilidades. Vamos explorar algumas delas.

Note que as opções são muito diferentes entre si, e você não precisa seguir todas elas no seu jogo. Pode escolher apenas uma, ou combiná-las de diversas maneiras: poderia ter PA fixos, mas permitir que eles sejam

recuperados de forma instantânea, como recompensa pelas ações do personagem; ou então conceder os PA instantaneamente, mas utilizar PA permanentes em combates importantes e cenas de ação; e pode ainda deixar que cada personagem tenha a sua pilha de PA individual, e *também* uma pilha coletiva dividida pelo grupo todo.

Fica a cargo de cada grupo testar e decidir qual a fórmula que melhor se adapta ao seu estilo de jogar. Não deixe de nos contar o que achou!

Ação instantânea. Jogos como *Mutantes & Malfeitores* e o antigo *Tormenta RPG* utilizam os PA (e seus equivalentes) como um recurso independente de nível, atributos ou outros elementos da ficha do personagem. Funciona como um estímulo positivo: o mestre os concede para recompensar atitudes dos jogadores. Por exemplo, quando um jogador interpreta uma desvantagem de uma forma divertida, mas isso o prejudica no jogo (causando dano ou um redutor em outra jogada), o mestre poderia lhe dar 1 PA.

PA também podem ser concedidos por ações criativas, bem pensadas ou planejadas, ou por atitudes ousadas, que coloquem o personagem em risco mas façam a trama da aventura evoluir. Quando um personagem pula sem medo na frente do dragão ancião, o mestre poderia recompensar a sua coragem com 1, 2 ou 3 PA bônus para ser usado no combate, representando a adrenalina correndo pelo seu corpo!

De forma alternativa, o mestre também pode conceder PA como compensação por *prejudicar* o grupo em certas situações, se achar que isso fará uma aventura melhor no final. Se deixarem o vilão fazer o seu discurso final antes do combate começar, em vez de atacá-lo de surpresa, o mestre poderia conceder a cada jogador 1 PA bônus para enfrentá-lo. Ou então, quando quer que um NPC receba os benefícios de um PA, dar um ponto aos jogadores como compensação.

PA recebidos de forma instantânea não são mantidos entre uma aventura e outra: o objetivo é que sejam usados na própria sessão, para estimular um jogo mais dinâmico e imprevisível. Mas o mestre pode permitir que todo personagem sempre comece cada aventura com 1 PA inicial. É comum em muitos jogos sugerir que estes pontos instantâneos possuam um marcador físico, como fichas ou botões, para facilitar a administração de um recurso que irá flutuar bastante durante a sessão.

Ação fixa. PA também poderiam ser calculados de forma fixa, da mesma forma que outros recursos em *3D&T*, como PVs ou PMs. Você pode calculá-los a partir de uma característica, ou determinar um valor igual para todos os personagens.

No primeiro caso, a recomendação é que eles sejam calculados com base em Força ou Poder de Fogo (o jogador pode escolher o que for maior). Por exemplo, um personagem com Força 3 teria 3 PA para usar durante a aventura. A ideia é que representem um *esforço extraordinário*, a sua capacidade de ir além das capacidades do corpo, mente e espírito e obter resultados inesperados. No meta-jogo, é uma forma de valorizar estas características em relação às quase sempre beneficiadas Habilidade e Resistência.

PA gastos são recuperados com descanso, da mesma forma que PVs e PMs. Oito horas de descanso recuperam todos os PA. Mas não é possível recuperar PA descansando menos tempo, ou em condições ruins: normalmente, você só terá PA máximos no começo de uma aventura, ou se houver um interlúdio longo entre duas cenas. O mestre também pode permitir que PA sejam recuperados de forma instantânea, como um estímulo positivo, de forma semelhante ao que foi sugerido no tópico acima.

Por fim, é possível comprar Poções de Adrenalina, que recuperam PA: uma Poção de Adrenalina Menor recupera 1 PA e custa 5 PEs; já uma Poção de Adrenalina Maior recupera todos os PA e custa 20 PEs.

Ação permanente. Em situações extremas, quando a tensão de um conflito sobe e o personagem se vê correndo riscos constantemente, a adrenalina correndo pelo seu corpo o torna capaz de feitos que pareceriam impossíveis. Para simular essa possibilidade, podemos utilizar a ideia de **Pontos de Ação permanentes**.

PA permanentes são obtidos apenas em condições especiais, desaparecendo uma vez que elas sejam resolvidas. Quando os têm à disposição, o personagem pode usá-los livremente, uma vez por rodada: eles nunca são gastos, sempre estando disponíveis outra vez na rodada seguinte.

Há duas formas sugeridas de obter PA permanentes. A primeira é quando o personagem fica **Perto da Morte**. Quando entra nessa condição, ficando com PVs iguais à sua Resistência, o personagem recebe 1 PA permanente. A cada PV abaixo da característica, recebe 1 PA permanente extra: um personagem com R4 que caia a 2 PVs, por exemplo, teria 3 PA permanentes.

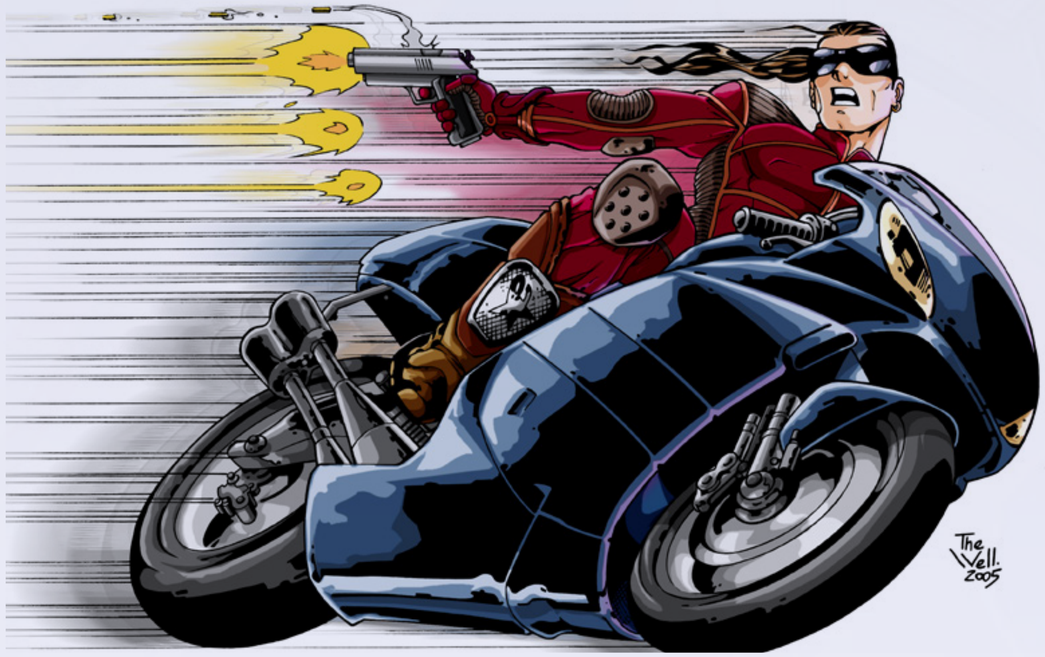
Note que, caso você recupere PVs, perderá os PA! A cada PV que você recuperar, terá 1 PA permanente a menos; e se ficar com mais PVs do que a sua Resistência, não terá mais nenhum para usar. São uma reserva de esforço extremo, que só se pode utilizar quando sua própria vida está em risco!

A segunda forma é usando um **Dado de Ação**. Trata-se de um dado especial, único para cada jogador. Ele nunca é rolado, mas fica inicialmente guardado, fora do jogo. Quando um combate ou outra cena de ação está em curso, na primeira vez que um personagem obtém ou é atingido por um acerto crítico, o dado é colocado na frente do jogador com a face do número 1 virada para cima, e ele recebe 1 PA permanente.

A partir daí, sempre que o personagem rolar ou for atingido por um acerto crítico, pode aumentar o valor do Dado de Ação em 1. Toda rodada, ele sempre terá PA permanentes iguais ao valor atual do dado. Como parece óbvio, o seu valor máximo, e o máximo de PA permanentes obtidos dessa forma, é 6. Ao final do combate ou da cena, o Dado de Ação é zerado e tirado do jogo novamente.

A critério do mestre, outras situações também podem colocar o Dado de Ação em jogo, ou aumentar o seu valor atual. Quando começa o combate decisivo contra o chefão da aventura, o personagem fica Perto da Morte, um Protegido Indefeso é colocado em perigo, o jogador falha em um teste importante que lhe traz uma consequência grave, ou alguma outra situação aumenta a tensão e os riscos da cena, ele pode ser utilizado para representar o nível de adrenalina subindo.

Ação coletiva. Por fim, os PA não precisam ser individuais. No lugar de cada jogador ter a sua pilha de PA para gastar, eles podem combinar de manter uma pilha única para todo o grupo e usar quando acharem necessário.



Esta é uma forma de incentivar o espírito de equipe, em jogos onde os desafios devem ser vencidos em grupo. Para usar um PA da pilha coletiva, o jogador deve consultar o grupo, e todos devem concordar que é um bom momento para gastá-lo.

A pilha coletiva pode ser montada de qualquer uma das maneiras já sugeridas. Pode ser uma pilha espontânea, com PA recebidos a partir das ações do grupo. Também pode ser uma pilha fixa, com cada personagem contribuindo com o valor de uma de suas características para montá-la (mas a característica usada deve ser diferente para cada personagem!). Ou pode existir uma pilha única de PA permanentes obtidos na medida em que cada personagem fica Perto da Morte, ou utilizando um Dado de Ação coletivo, que é compartilhado por todo o grupo.

Entrando em ação!!!

Agora que já definimos como adquirir Pontos de Ação, vamos pensar nas formas de usá-los. Em princípio, a ideia é que eles substituam os usos instantâneos dos Pontos de Experiência: se você utilizar estas regras, não poderá usá-los para sucessos automáticos, poderes surpreendentes e de outras formas semelhantes.

Você pode usar seus PA a qualquer momento, no seu turno, de um companheiro ou de um inimigo. No entanto, nunca pode gastar PA mais de uma vez em cada rolagem ou situação: se já gastou PA para ter um surto de adrenalina, por exemplo, não pode usar *mais* PA para ter um deus ex machina! Há apenas uma exceção a essa regra, como você verá a seguir.

Deus ex machina. Gaste 1 PA para mudar o próprio destino e jogar novamente um teste que falhou, ou forçar um adversário a rolar novamente uma jogada contra você. Mas você deve aceitar o novo resultado, mesmo que ele seja pior do que o primeiro!

Improviso. Na hora da necessidade, você faz algo inesperado, que nem você sabia que era capaz! Gastando 1 PA por ponto, você pode usar uma vantagem que não possui uma única vez. Para invocar uma Área de Batalha improvisada, por exemplo, você gastaria 2 PA. Magos também podem gastar 1 PA para usar uma magia que não conhecem, uma vez. Outros custos da vantagem (como PMs) também devem ser pagos.

Poder da amizade. Você pode gastar PA e conceder seu benefício a um aliado. Esta é a única forma de acumular benefícios diferentes numa mesma ação: se cada benefício vier de um aliado diferente, você poderia, por exemplo, usar um improviso e ter um surto de adrenalina na mesma ação. Em *3DeT Victory*, a amizade verdadeira é uma força poderosa; mas não esqueça de fazer um pequeno discurso sobre o valor dos amigos e como você acredita no seu potencial oculto!

Recuperação espantosa. Gaste 1 PA para recuperar 10 PVs ou 10 PMs. Você pode gastar mais PA para aumentar a recuperação.

Superação. Em um momento de necessidade, você ignora as próprias dificuldades. Gaste 1 PA por ponto para ignorar os efeitos de uma desvantagem, uma única vez. Assombrado, por exemplo, custaria 2 PA para ser ignorada.

Surto de adrenalina. Gaste 1 PA para rolar um dado extra em uma rolagem de FA ou FD, ou rolar dois dados em um teste e ficar com o melhor resultado. O dado extra *pode* causar críticos: você pode até triplicar a sua Força, Armadura ou poder de Fogo!

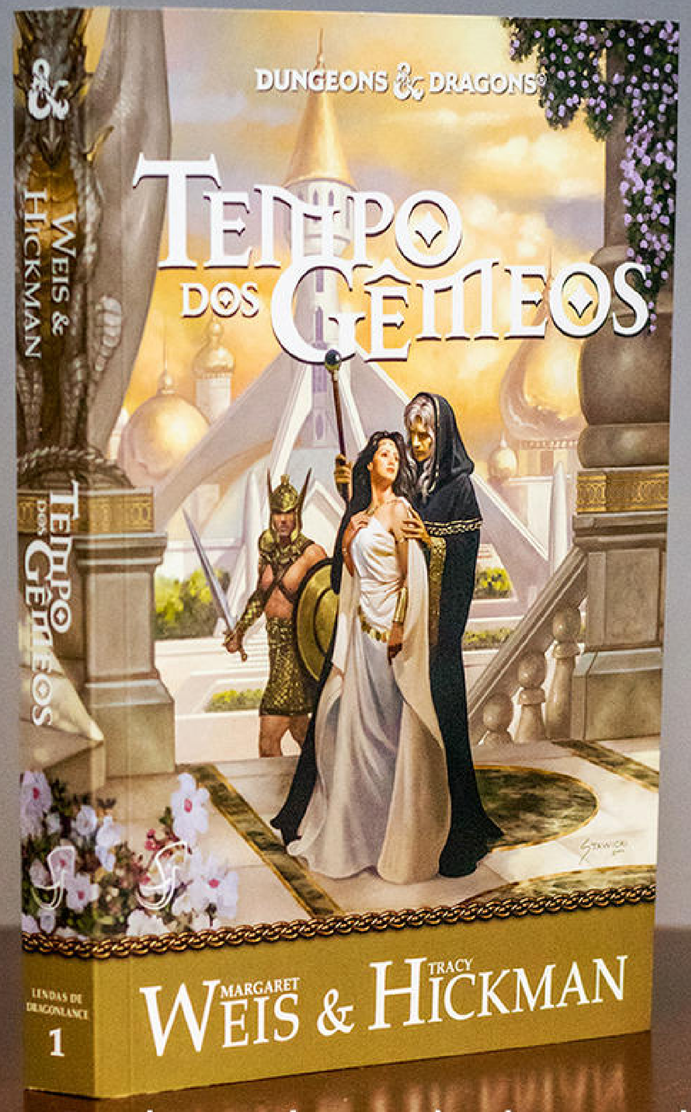
Surto heróico. Gaste 1 PA para realizar uma ação ou movimento extra, ou uma esquiva extra além do seu limite pela Habilidade. Não precisa ser no seu próprio turno: você pode fazer a sua ação em qualquer ponto da ordem de iniciativa, entre os turnos de outros personagens (mas não interrompendo o turno de um deles), pegando seus inimigos de surpresa!

Surto de poder. Em uma situação extrema, quando está Perto da Morte ou enfrenta um inimigo muito mais forte, gaste todos os PA que possui para aumentar a sua escala de poder em um patamar. Cada PA gasto permite manter o aumento por uma rodada; após esse tempo, você cairá exausto, com PVs e PMs zerados, e precisará fazer um Teste de Morte.

BRUNO SCHLATTER

Que sempre acreditou no poder da amizade

CARAMON E RAISTLIN ESTÃO DE VOLTA
EM *LENDAS DE DRAGONLANCE*



Volume 1 já disponível em jamboeditora.com.br

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

27

- Adalbero Marinho Da Silva Júnior
- Adalberto Oliveira
- Adonias Albuquerque
- Adriano De Oliveira Santos Ayub
- Adson Sousa
- Affonso Miguel Heinen Neto
- Agamenon Nogueira Lapa
- Airton Luiz Tulio Júnior
- Alan De França Santana
- Álan Duvale Gomes
- Alan Felipe Ferreira
- Alan Portela Bandeira
- Albano Francisco Schmidt
- Alberto Barreira
- Alberto Calil Elias Junior
- Alcides Carlos De Moraes Neto
- Aldeny Cardoso
- Aldrin Cristhiam Manzano
- Alex H. Santos
- Alex Ricardo Parolin
- Alex Rodrigo Rezende
- Alexandre Bertin
- Alexandre Camilo Simões
- Alexandre Leite
- Alexandre Machado
- Alexandre Mantovani Negro
- Alexandre Straube
- Alexsander Lavoura De Mattos
- Alexsandro Alves
- Alisson Luiz Lima De Menezes
- Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
- Allan Vitor Rodrigues Da Silva
- Allec Ribeiro
- Allisson Oliveira
- Altair Machado Freitas
- Álvaro Da Rosa Cunha
- Álvaro Ferreira
- Amauri Matos De Jesus
- Ana Lucia Lieuthier
- Ana Lúcia Merege
- Anderson De Mello Ogliari
- Anderson Guerra
- Anderson Leal Mozer Garcia
- Andre Augusto Nogueira Alves
- André Fernando Peres
- André Macedo Matos
- André P. Bogéa
- Andre Peixoto
- Andre Russo Moreira
- André Santos
- Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
- Antônio Caixeiro
- Antônio Henrique Botticelli
- Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
- Antonio Napy Charara Neto
- Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
- Antônio Ricart
- Antonio Victor Melo Trindade
- Arlindo Weber Junior
- Aroni Da Luz
- Arthur Carvalho Laurindo
- Arthur De Andrade Arend
- Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
- Arthur Endlein Correia
- Arthur Galdino
- Artino Filho
- Artur Augusto Bracher Capute
- Artur De Oliveira Da Rocha Franco
- Aryandson Da Silva
- At Matos
- Augusto Ruckert
- Augusto Santos
- Benaduce Guilherme
- Benuel Farias
- Bernardo Nassau De Souza
- Brayan De Oliveira Lima
- Breno Bonioli
- Breno Melo
- Breno Muinhos
- Breno Nunes De Sena Keller
- Breno Taveira Mesquita
- Brnvsantos
- Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
- Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
- Bruno Bitencourt Oliveira
- Bruno Carvalho
- Bruno Da Silva Assis
- Bruno Daniel
- Bruno De Jesus Farias Silva
- Bruno Diniz
- Bruno Eron
- Bruno Esteves
- Bruno Felipe Teixeira
- Bruno Fernandes Alves Junior
- Bruno França Saldanha
- Bruno Godoi
- Bruno Lira De Oliveira
- Bruno Matoso
- Bruno Meneghetti
- Bruno Veck Milão
- Bryan Sousa De Oliveira
- Caio Alexandre Consorti Paixão
- Caio Castro Vaz Bezerra
- Caio César
- Caio Cosme
- Caio Cruz
- Caio Fábio Silveira Sousa
- Caio Palhares
- Calvin Semião
- Camille Nunes
- Camillo Ferreira Franco
- Caramelo Presentes
- Carlos “Grande Castor” Gonçalves
- Carlos Alberto De Carvalho Netto
- Carlos Alberto Schwarzer Junior
- Carlos Eduardo Da Silva Leal
- Carlos F. Dos Santos
- Carlos Giovane Haefliger
- Carlos Henrique Mesquita Do Prado
- Carlos L G Batista
- Carlos Ogawa Colontonio
- Carlos Roberto Hirashima
- Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
- Caroline Dos Santos
- Cassio Santos Silva
- Cassius Nunes
- Celso Guedes De Jesus
- Cesar Monteiro Junior
- Chris Azeredo
- Christian Meinecke Gross
- Christoph Fanton
- Christopher Pavan
- Claudio Chill Lacerda
- Clayton Dos Santos Kirchleitner
- Clécio Júnior
- Cléo Fernando Martins Machado
- Colemar F. Cunha
- Cristian Dos Santos
- Cristiane Weber
- Dalton Souza
- Daniel Bonaldo
- Daniel Chagas
- Daniel Diego Lacerda Cirilo
- Daniel Felipe Meireles De Souza
- Daniel Gomes Lacerda
- Daniel Maprelian
- Daniel Poleti
- Daniel Ramos
- Daniel Sacramento
- Daniel Sevidanes Alves
- Daniel Sugui
- Danilo Andrade
- Danilo Carlos Martins
- Danilo Martins Rafael
- Danilo Steigenberger
- Davi Fontebasso
- Davi Roberto Limeira
- David Córdova Loures
- David Lessa
- Davidson Catein Pinheiro
- Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
- Dayane Aparecida Baraldi Ferreira
- Débora De Oliveira Borges
- Denilson Belo Coelho
- Denis G Santana
- Dereck Gonçalves
- Diego Adão Fanti Silva
- Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
- Diego Barboza
- Diego De Camargo Silva
- Diego De Niro
- Diego Henrique Negretto
- Diego Leão Diniz
- Diego Mello
- Diego Noura
- Diego Silveira Martins Marques
- Diego Vitoriano Da Silva
- Diogo Castro
- Diogo Fontes
- Diogo Schmitz Langwinski
- Douglas Drumond
- Douglas Jackson Almeida Silva
- Douglas Toseto Marçal De Oliveira
- Dylan Torres
- Eder Sparenberger
- Edgard Amaral
- Edilazio Luiz
- Edmilson Zeferino Da Silva
- Edson Moreira Chapine Filho
- Edson Toledo
- Eduardo Amarães
- Eduardo Assis Das Chagas
- Eduardo Cazorla Alves
- Eduardo Fernandes Augusto
- Eduardo Fukamachi
- Eduardo Mendes Marcucci
- Eduardo Neves Junior
- Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
- Eduardo Tavares Machado
- Eliel Junior
- Elivaldo Sapucaia
- Elton Rigotto Genari
- Elton Rodriguez
- Elvis Junior
- Elvis Sângelis Dias Marinheiro
- Emanuel Max
- Emanuel Mineda Carneiro
- Emanuel Victor
- Enrico Olivan
- Enzo Kapps De Oliveira
- Enzo Scarpatti
- Enzo Venturieri
- Eric Ellison
- Érico De Paula Lima Campos
- Erik Andrade Oliveira
- Estêvão Rendeiro
- Eugênio Luiz
- Eurico Alves Girao
- Evandir De Souza
- Everton Assis Correia
- Everton Lauton
- Everton Luiz
- Fabiano Fernandes Dos Santos
- Fabiano Martins Caetano
- Fabio Caetano De Souza
- Fabio Cristiano Faria Melo
- Fábio Familiar Da Silva
- Fábio Marques
- Fabio Ramalho Almeida
- Fabio Rezende
- Fábio Rodrigues Dos Santos
- Fabio Soares
- Fabio Vaz
- Fábio Zuim
- Fabricio Maciel
- Fausto Reis
- Felipe Da Silva Guimaraes
- Felipe Do Espirito Santo
- Felipe Eleuterio Hoffman
- Felipe Gabriel
- Felipe Horas
- Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
- Felipe Leonardo De Mattos
- Felipe Lira Fernandes
- Felipe Maia Ribeiro Da Silva
- Felipe Melo
- Felipe Respeita
- Felipe Tenorio
- Felippe Moreira Rodrigues
- Fellipe De Paula Campos
- Fellipe Petruz
- Fernanda Pederiva
- Fernando Coelho Gomes
- Fernando Da Silva Trevisan
- Fernando De Souza Alves
- Fernando Do Nascimento
- Fernando Henrique
- Fernando Igarashi F. De Souza
- Fernando Lins Fagundes
- Fernando Luís Merízio
- Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
- Fernando Sanches
- Fernando Scaff Moura
- Fernando Takao
- Fernando Wecker
- Filipe Barbosa
- Filipe Itagiba
- Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
- Flávio Cruz Ferro
- Flavio Henrique Campos De Araujo
- Francisco Eduardo Rocha Júnior
- Francisco Marques Da Silva Junior
- Francisco Olimpio Da Silva
- Frederico Bethônico Monteiro
- Frederico Detofano
- Gabriel “Mortyiz” Felipe
- Gabriel Áquila
- Gabriel Bohn Silva
- Gabriel Da Silva Pessine
- Gabriel Fernandes Sarmento
- Gabriel Gasperini
- Gabriel Giani Reis
- Gabriel Kolbe Teixeira
- Gabriel Maschio Jacobsen
- Gabriel Melo Santos
- Gabriel Menino
- Gabriel Moreira De Oliveira
- Gabriel Portugal G. Santos
- Gabriel Rodrigues
- Gabriel Santos
- Gabriel Scantamburlo Ribeiro
- Gabriel Vandarte Casadei
- Gabriel Zuanetti
- George Carlos Gonçalves Da Silva
- Geraldo Abílio
- Gervasio Da Silva Filho
- Gilberto Silveira Da Costa Junior
- Gio Mota
- Giovane Santos Araújo Pinto
- Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
- Giuliano Bortolassi
- Gláucio José Magalhães
- Gledson Gondim
- Guilherme Amato Marinho
- Guilherme Antônio Faust
- Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
- Guilherme Cossu
- Guilherme Da Silva Alves
- Guilherme De Souza Pereira
- Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
- Guilherme Lopes Vitoriano
- Guilherme Luiz De Oliveira Aleixo
- Guilherme Morato De Moura E Silva
- Guilherme Peruçolo
- Guilherme Pupin Conacci
- Guilherme Ribeiro Viana
- Guilherme Sales Fernandes
- Guilherme Tamamoto
- Gustavo Araujo Fonseca
- Gustavo Creutzberg
- Gustavo De Brito Perandré
- Gustavo De Oliveira Ceragioli
- Gustavo Felix Cardoso
- Gustavo Gonçalves Quintão
- Gustavo Maiorini
- Gustavo Martinez
- Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
- Gustavo Vicente Justino
- Haniel Ferreira
- Haniel Ferreira De Paiva
- Harley Lucas Gonçalves
- Heber Agnelo Antonel Fabbri
- Hebert J
- Heitor Carriel De Abreu
- Heitor Corrêa Clares

Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Rodrigues Da Silva
Herik Gonçalves
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Hypia Miranda Sanches
Ian Ruviaro
Ícaro Bulhões
Ignaltus Necro
Igor Almeida
Iman Griebeler
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan San Martín
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
João Ângelo De Medeiros Da Silva
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gabriel Gomes
João Guilherme Pedrílio
Joao Lobo
João Matheus Catin
João Neto
João Paulo Arruda
João Pedro
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
Joao Ricardo Ramos
João Trindade
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonatas Bruno Queiroz Araújo
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Henrique Thimóteo Ramos
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Roberto Tenório Junio
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Jucenir Da Silva Serafim
Júlia Bevilaqua Stefanel
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Noval Santos De Lucena
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Murano Sartori
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Lenora Dias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Santhos
Leonardo Souza De Moura
Leonardo Sponchiado Flores
Leonardo Trevisan
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lores Wiliam Tick Da Siqueira
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Conrado Savieto
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Ferreira
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Gabriel Leon De Almeida
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Pineda
Lucas Porto Lopes
Lucas Prudencio Eiterer
Lucas Seixas Lima
Lucas Silva Borne
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Gustavo Paranhos
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Paulo Lindroth
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Magias & Dragões
Magno Santana
Maico Alexandre Kley
Maicon Alexandre Vieira
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Manoel Firmino Da Silva Neto
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Ferreira
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Márcio Do Prado Uemura
Marco Antônio
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Lima
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcos Vinicius Troll
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Lins
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinicius Lima Sousa
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marllon Schlischting
Marlon Ricardo
Marlon Vinícius Machado
Mateus Becker
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Mateus Luiz Demarchi
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus De Alcântara Mota
Matheus De Souza De Lucena
Matheus Dias
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Kilp
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pereira Da Silva
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Maurício Osório Kellermann
Mauricio Penha De Carvalho
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Vinícius Dutra Tercino
Max Pattacini
Maxwell Rocha Santos
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Mushi-Chan
Narciso Dos Santos Filho
Natan Siqueira Dos Santos
Nathan Kuplich
Nathan Moreira Roque
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nicolas Moreira Vieira
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Olivia Pachele Mattiazzo
Orlando Luiz
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Pablo Jorge Maciel
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Andre Aguiar
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Santo Pedro
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Angelo
Pedro Aurélio Pinheiro Da Silva
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Almeida Lima
Pedro Freitas Duarte
Pedro Godeiro
Pedro Henrique
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Iezzi Forli
Pedro Ivo Brandão Mattos
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Paulo Carvalho De Miranda
Peter Pantoja
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Pietro Atore
Piterson Nunes Martins
Rafael Anton Faria
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Augusto Terentin
Rafael Cascardo Campos
Rafael Caselli
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Montano Rossi
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Prandi Guedes Moreira
Rafael Reis
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Rafael Vieira Alexandre
Raimundo Júnior
Ramiro Alba Alba Filho
Rangerfantasma
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ribeiro
Raul “Seuraul” Lucena E Silva
Raul Flavio D’Elia Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Rodrigues Pereira
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Ricardo T. Mendes
Richard Aguiar Bueno
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santiago De Arruda Loiola
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Antunes
Ronald Rios Rocha
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanmy Rocha
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sávio Souza
Sergio Migueis
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stefano Rezende

Suely M Marchesi
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Thaynah Silva
Theógenes Rocha
Thiago Abade
Thiago Allison Lima Silva
Thiago Almeida
Thiago Alves Da Silva Costa
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Curvelo
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Ozório
Thiago Pinheiro
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Augusto Carlos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tiago Tachard
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Valeria Aranha
Vanilo Alexandre
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Vinicius Bernardes Silva
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Coutinho Santos
Vinícius De França Cardoso
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Rodrigues De Sales
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Elizeu
Vitor Fabre Duarte Bastos
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vitor Hugo Rodrigues Dos Santos
Vitor Kern
Vítor Marinho De Oliveira Valença
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Larsen
Wagner Rodero Junior
Wallace Dias
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Albuquerque Maranhão
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Ferreira
William Rodrigues Aguido
Willian Marques Da Silva
Willian Renne
Willian Viana Neves
Willian Walter De Sá Arruda
Wilson A S Faria
Wladimir Araújo Neto
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Allem Rentroia
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Yuri Travalim
Z

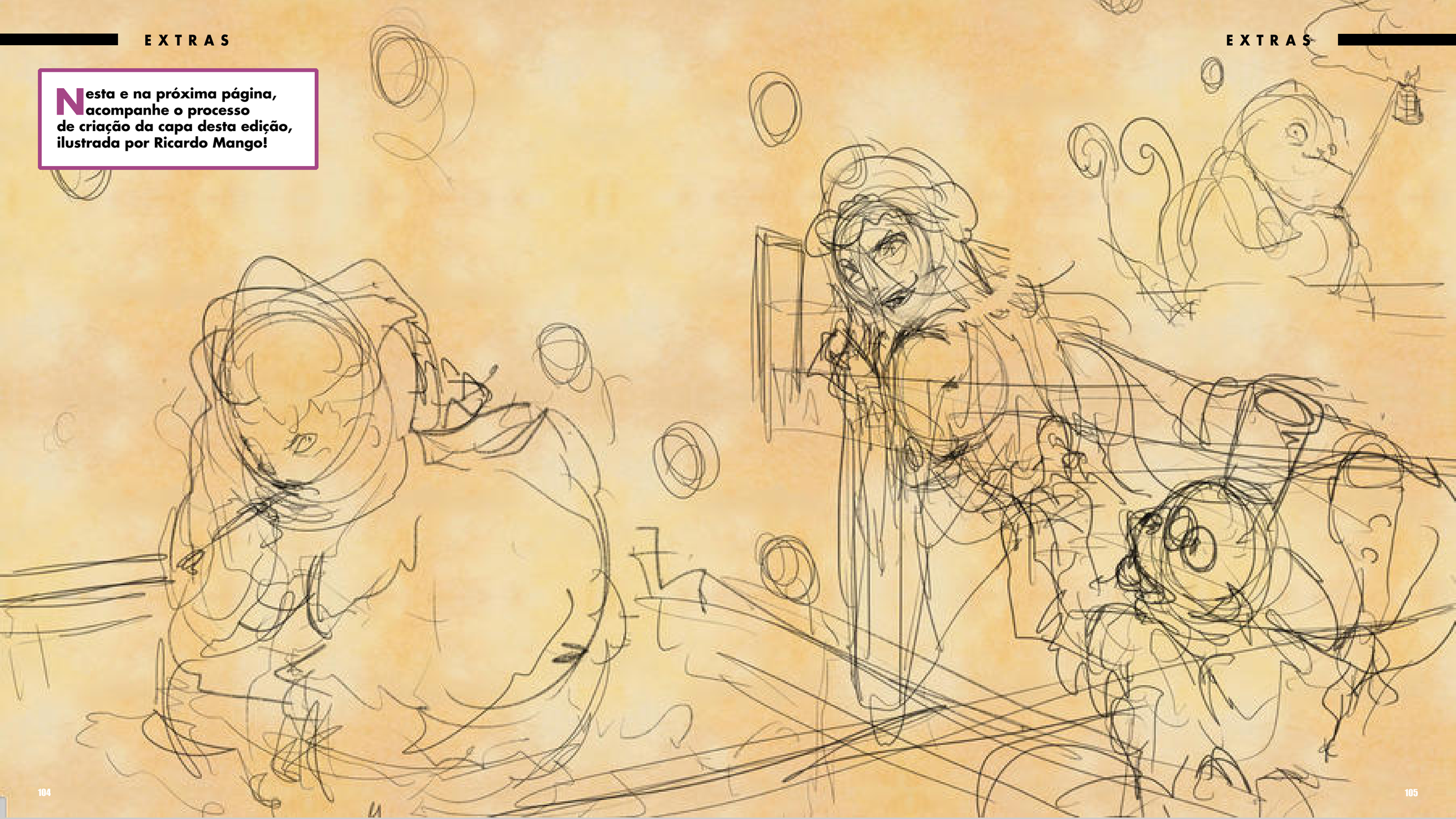
Conselheiros

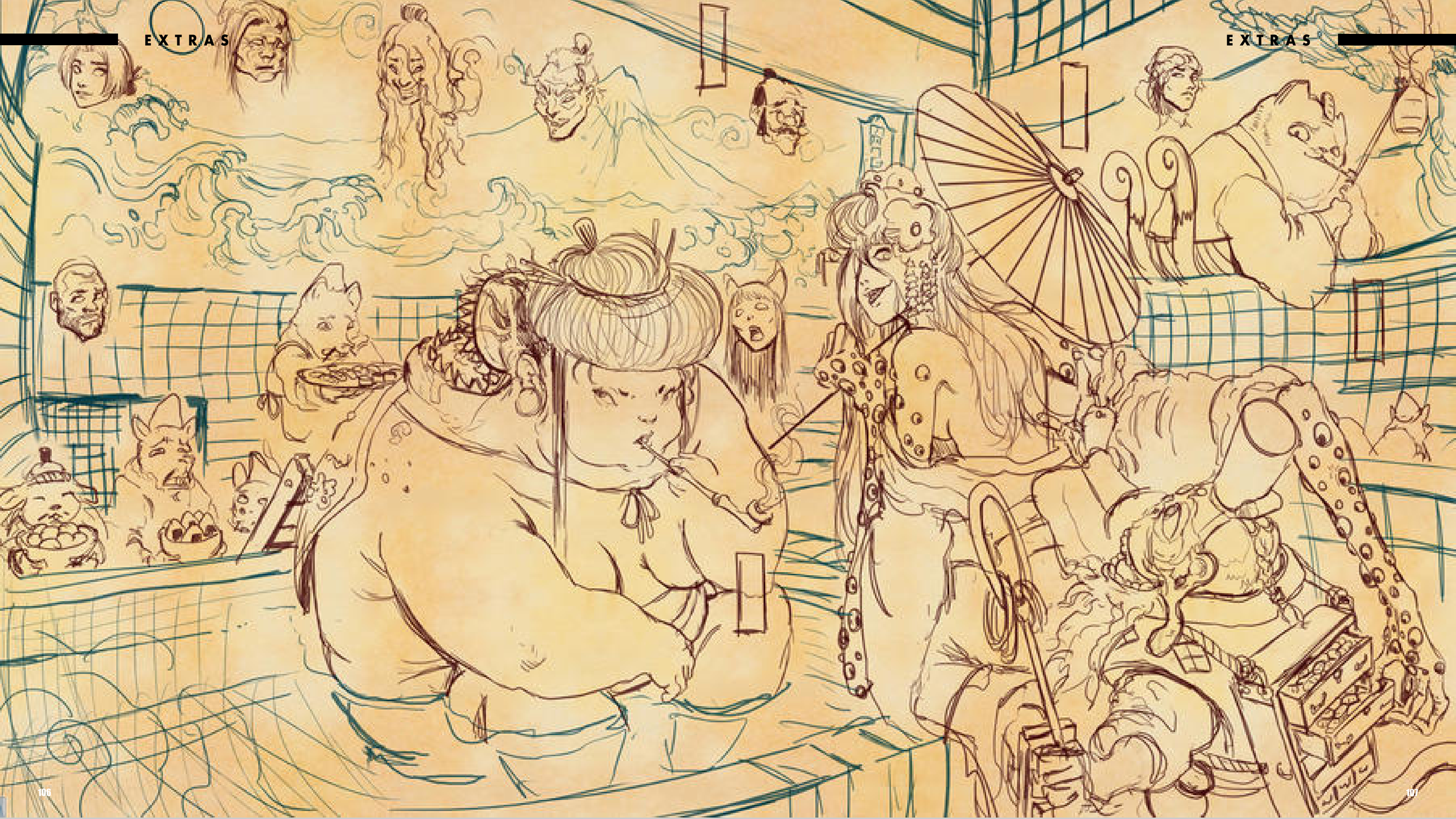
Adalberto Antônio Da Silva Gomes Filho
Adelmo Felipe Bento
Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Adso Willen Rangel
Alan Diogo Gomes Melo
Alan Machado De Almeida
Alan Santana
Alan Serafim Dos Santos
Alcides Pinheiro
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Aguilar Dos Santos
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandre Zibetti Fagundes
Alexandro De Sousa Rodrigues
Alexsandro Teixeira Cuenca
Ana Cristina Rodrigues
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Anderson Thelles
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
Andre Moshiba
André Nascimento
Andre Tosta
Angelo Castelan
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Alves Dutra
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Calderon
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto De Moraes Nobre
Augusto Netto Felix
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Brayan Kurahara
Bruna Charabe
Bruna De Aguiar Torrezan
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Emerson Furtado
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lauriano Doyle
Bruno Leão Pereira
Bruno Martins
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Caio Felipe Giasson
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Eduardo Oliveira Guimarães
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cleison Ferreira
Conraddo Daroit
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Alves Vieira
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Corrêa Pereira
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Regis Alló Weiss
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Dannilo Silva
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denis Carvalho
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Douglas Zanotta
Duda Vila Nova
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Milani
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Elias Leite Freitas
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Everton Vieira Martins
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Becchelli
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felipe Wellington
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Almeida
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Dos Santos Barbosa
Gabriel Elias
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Miranda
Gabriel Moratto Risther
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Pereira
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Feitosa
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Lopes Lacerda Da Silva
Guilherme Martins Alves
Guilherme Nascimento
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Freire Schafhauser
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Hayniere Hayan Delmondes De Aguair
Heitor Alencar Moraes
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Carvalho Gomes
Henrique Castro

Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hudson Silva
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Mendes
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Costa
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaan Sindeaux
Jackson Callado
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Niohanne Parente Cipriano
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
Joan Emilio Deitos
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues
João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Marcos Vasconcelos
João Mário Soares Silva
João Paulo Antenor
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
João Victor Pereira Anunciação
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonas De Moraes Custódio
Jonas Peixoto Da Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Martins
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Batagin
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Silva
Leonardo Silva
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lobo Lancaster
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Nunes De Oliveira
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Sá Teles Dos Anjos
Lucas Tessari
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Frederico Jr.
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Guilherme Da Rosa
Luiz Junior Nakahara
Luiz Nogueira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Roger Dos Santos Reis
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Lomiranda
Márcio W. Rangel Silva
Marco Menezes
Marco Palhares De Barros
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marielle Zum Bach
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Marth Júnior
Marvin Nereu Fiori
Maryana F Gomes
Mateus Carmona Maciel
Mateus Duarte Bonfim
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Lopes Vieira
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício Da Fonte Filho
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miguel Souza Silva
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Murilo Lamegal
Natalia Rousu
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Odmir Fortes
Oroitz Zabala
Pablo Henrique Da Silva
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patricia De Fatima Lopes
Patrick Tavares
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Machado
Pedro Mayworm
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Ferraz
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Gonçalves
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Mudesto
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Santiago Luiz Peleteiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Rapha Token
Raphael Cristian
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Damazio Delfino
Renan Gonçalves Zanato
Renan Maneli Mezabarba
Renan Rodrigues Cação
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Okabe
Ritielle De Souza
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Jonas De Oliveira Junior
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Robson Martins
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Ferreira Dos Santos Ruiz Calejon
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Rodrigo Soares
Roger Andressa Lewis
Rogerio Basile
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Shumaher
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Sphere
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Carvalho Dias
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Fernandes Borges
Thiago Freitas
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Moreira
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Túlio Paulo Lages Da Silva
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Castro De Sa
Victor Goulart
Victor Guimo
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor Pires Mendonça
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinícius Costa
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinícius Roviello
Vinicius Soares Lima
Vinicius Torres Batista
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willian Pereira
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuki Hiro
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

EXTRAS

Nesta e na próxima página, acompanhe o processo de criação da capa desta edição, ilustrada por Ricardo Mango!





EXTRAS

EXTRAS